РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Олег Данилов
Зам. главного редактора
Максим Потапов
Сергей Светличный
Редакторы
Максим Капинус
Александр Птица
Алексей Фингерут
Обозреватели
Янош Грищенко
Олег Касич
Роман Оберемко
Тестовая лаборатория
Сергей Макаров
Владимир Марчук
Тарас Олейник
Литературная редакция
Валерия Нетунахина
Наталья Науменко
Юлия Нетунахина
Алла Петрова
Любовь Смолина
Верстка
Наталия Самарина
Дизайн
Евгений Медведев
Цветокорректор
Лариса Брусова
Фотографии
Руслан Двойничков
Константин Самоцветов
Андрей Шелухин
Директор по рекламе
Ольга Вакулюк
Менеджер по распространению
Светлана Радченко

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Президент, генеральный директор
Сергей Арабаджи
Вице-президент, старший главный редактор
Михаил Лаптев
Вице-президент, исполнительный директор
Наталия Петровская
Начальник тестовой лаборатории
Тимур Ягофаров
Директор по распространению
Ольга Галушка
Технический директор
Алексей Груша
Директор фотослужбы
Андрей Турцевич
Арт-директор
Евгений Медведев
Директор по маркетингу
Виктория Николаева
Директор интернет-проектов
Владимир Возняк
Менеджер по полиграфии
Владимир Бугайчук
IT-менеджер
Александр Савченко

Журнал «Домашний ПК», № 11 (95), ноябрь 2006
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2006 г.

Цветоделение и печать – ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
комплект ДПК+DVD и Gameplay+DVD – 94938
в Каталоге изданий Украины

Тираж 41 000 экз.
Адрес редакции и издателя:
03110, г. Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 270-3891
редакция (044) 243-9233
отдел рекламы (044) 249-6357, (044) 270-3890
отдел распространения (044) 496-3469, (044) 331-0409, (044) 331-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itcpublishing.com

Параллельные миры

Все чаще на страницах «Домашнего ПК» стали появляться обзоры многопользовательских онлайновых игр – MMOG. Описывая в рецензиях геймплей, графику и другие составляющие подобных проектов, мы практически не касаемся социальных, демографических и экономических аспектов феномена MMOG. А ведь это действительно во многом знаковое явление нашего времени.

Не будем лезть в дебри философии, оставив это специалистам. Если вас интересует такого рода информация, рекомендуем ознакомиться с материалами The Daedalus Project (*www.nickyee.com/daedalus*). Хотя я не могу удержаться и приведу некоторые цифры, касающиеся социологических исследований аудитории MMOG. Итак, среди игроков в глобальные многопользовательские игры преобладают... женщины, причем среди них немало домохозяек (57% замужем). Женщины проводят в онлайновых мирах больше времени, чем мужчины (в среднем 22 часа в неделю против 19 часов у сильного пола). Если мужская часть игроков узнает о новых MMOG из прессы и интернет-сайтов (40%) или от друзей (50%), то слабый пол «рекрутируют» подруги (36%), сексуальные партнеры (27%) и домочадцы (13%). Свыше половины MMOG-подписчиков работают полный день, играют же вечерами либо в выходные, а вот студентов и школьников среди геймеров только 36%. Ну и еще пара любопытных цифр – около 80% женщин и 60% мужчин заводят в MMOG романтические отношения, которые порой заканчиваются виртуальной, а реже и реальной свадьбой!

Не менее интересны и экономические параметры как растущего стремительными темпами рынка MMOG, так и самих игр, ведь внутри целого ряда из них функционирует полноценная рыночная экономика. Сначала несколько цифр, касающихся индустрии. В 2005 г. оборот рынка глобальных многопользовательских игр достиг 2 млрд долл., к 2011-му прогнозируется рост до уровня 7 млрд. Причем только 30% составят проекты для игровых консолей, львиная же доля останется за ПК. Напомню, что для однопользовательских игр ситуация прямо противоположная. Самая известная и прибыльная на сегодня MMOG – World of WarCraft от Blizzard – генерирует около 930 млн долл. оборота ежегодно. Сейчас в WoW «живут» более 7 млн человек, которые мало того что купили коробки с игрой за $49, так еще и платят по $15 абонплаты ежемесячно. При этом разработка хита стоила всего-то около 60 млн долл. ну и, естественно, определенная сумма идет на поддержку игровых серверов. World of WarCraft на сегодня принадлежит свыше 50% рынка MMOG. В данных цифрах не учтен азиатский регион, в котором давно уже наблюдается настоящий бум онлайн-игр. Та же Корея, похоже, ушла в интернет-гейминг всей страной, да и число подписчиков в Китае растет как на дрожжах.

В каждом из MMOG-миров функционирует живая экономика. В принципе виртуальные деньги можно полулегально перевести в реальные, для чего существует масса способов как законных, так и не совсем. В некоторых играх торговля предметами и внутриигровой валютой запрещена, в других – негласно поощряется. Приобретение недвижимости в онлайновых мирах сегодня обычное дело: например, остров в MMOG Project Entropia был куплен за 26,5 тыс. долл., а космическая станция – за 100 тыс. Текущий курс официально запрещенной к продаже валюты WoW – 1000 золотых к €40. Только за сентябрь этого года Blizzard за различные нарушения игрового соглашения закрыла свыше 76 000 учетных записей и вывела из игровой экономики более 11 млн золотых монет – 440 тыс. евро! Для многих MMOG вскоре планируется ввести специальные кредитные карты, которые будут содержать счета как в обычной валюте (долларах, евро, рублях и т. д.), так и в валюте какой-либо игры – расплачиваться подобной кредиткой можно не только в реальности, но и в виртуальности. Ну и напоследок информация, заставляющая не на шутку задуматься. Совокупный валовой внутренний продукт всех онлайн-миров превосходит ВВП Украины! Учитывая, что эти средства теоретически можно конвертировать в реальные деньги, ситуация, когда перепроизводство мифриловых топоров в какой-нибудь очередной WoW приведет к падению индекса Доу-Джонса или проблемам в банковской сфере, не выглядит такой уж фантастической.



Параллельные онлайновые миры необычайно привлекательны. Они, как экзотические страны, посетить которые значительно проще, чем, скажем, Индию или Китай. Но не стоит забывать знаменитую фразу братьев Стругацких: «Все это прекрасно, но вот что, не забыть бы мне вернуться».

Искренне ваш
Олег Данилов

№ 11 (95), ноябрь 2006

Содержание

Новости

ХардWare

НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

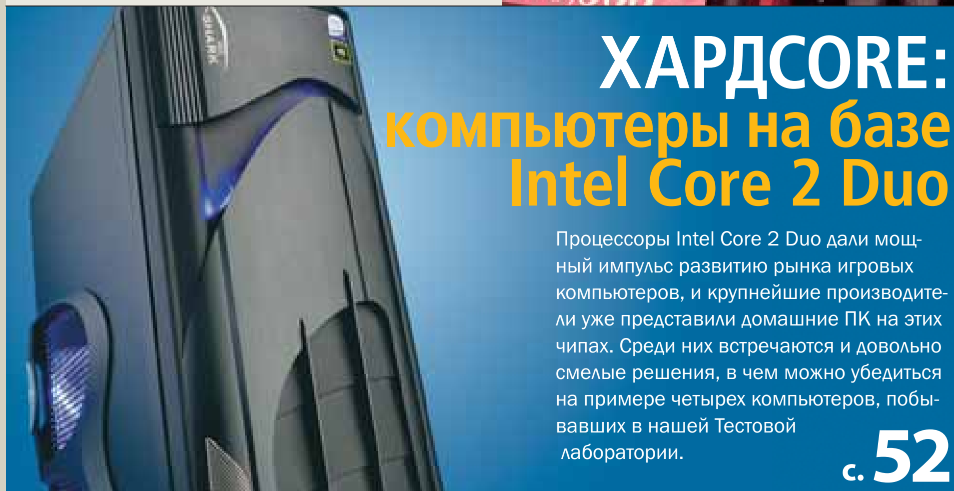
СофтWare

Репортаж с гранд-финала World Cyber Games 2006



Киберспорт сегодня – это действительно настоящий спорт – с собственными звездами, судейскими ошибками, стойкой верой в победу, спонсорскими деньгами, профессиональными международными командами и бьющими ключом эмоциями.

с. 116



ХАРДCORE: компьютеры на базе Intel Core 2 Duo

Процессоры Intel Core 2 Duo дали мощный импульс развитию рынка игровых компьютеров, и крупнейшие производители уже представили домашние ПК на этих чипах. Среди них встречаются и довольно смелые решения, в чем можно убедиться на примере четырех компьютеров, побывавших в нашей Тестовой лаборатории.

с. 52

Тестирование персональных лазерных принтеров



Циклы обновления модельных рядов отличаются у разных производителей и зачастую превышают один год, так что в тест попали и новейшие устройства, только появившиеся на прилавках магазинов, и прошедшие проверку временем «ветераны» черно-белой лазерной печати.

с. 40

Игротека

Сам себе архитектор:

программы для дизайна помещений

Затевая капитальный ремонт в квартире или реконструкцию полученного по наследству домика в деревне, чрезвычайно важно составить подробный план будущего строительства, чтобы знать, что же вы хотите иметь в итоге. Но даже обладая изрядной фантазией, все равно трудно держать все детали проекта в голове, а рисунок на бумаге вряд ли может вместить и десятую часть ваших идей.

с. 85



Company of Heroes

Relic угодила всем: стратегам, тактикам, адептам бешеного игрового процесса и такого уровня графики, от красоты которой захватывает дух, а трехсотдолларовая видеокарта с трудом выдает пятнадцать кадров в секунду. Раз вы не видели Company of Heroes, значит, прожили жизнь зря, даже если на вашем счету тысяча пройденных игр и миллион поверженных врагов.

с. 120

Paraworld

В большинстве своем эти милые животные безо всякой цели бродят по местности и, как правило, пригодны лишь для употребления в пищу. Но не стоит расстраиваться, использовать разнообразных рапторов в не самых мирных целях все-таки можно – есть два типа специализированных построек (малая и большая фермы), в которых способом инкубации выводятся динозавры для милитаристских целей.

с. 126





Тест видеокарт от $120 до 250

Всего полгода назад мы проводили тестирование графических акселераторов среднего класса, но прогресс, как и цены, не стоит на месте, и в этой статье практически нет старых участников. Платы, представленные в материале, имеют интерфейс PCI Express, хотя продукты под AGP в данном ценовом диапазоне еще доступны. Но 33 видеокарты – и так немало для одного теста, да и за год основная масса игроков перешла на новые платформы.

с. 26

№ 11 (95), ноябрь 2006

Содержание диска ДПК-DVD

*Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием

Программы

Полные версии

Демонстрационные версии

Игры

Полные версии

ShareWare

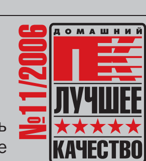
Демо-версии

Что означают знаки «Выбор редакции»

Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.





Transcend

Exceeding Your Expectations

Слухай, носи, дивись!

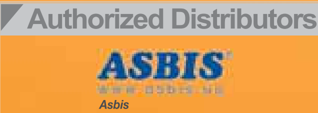
T.sonic™ 530 MP3 Плеєр

MP3 Плеєр T.sonic™ 530 безумовно заслуговує місце краще, ніж ваша кишеня ! Він не залишиться без уваги завдяки нетрадиційному стилю та унікальному чарівному дизайну із закругленими формами. Змініть спосіб, у який ви носите ваш MP3 плеєр, переконайтесь, що ви можете одночасно носити, бачити та слухати його !



* For lifetime warranty policy, please see Warranty Card for details and limitations.

Authorized Distributors



Asbis
Tel : (044) 455-44-11
market@asbis.ua
www asbis ua

TechnoPark

Technopark
Tel:(044)594-15-15
sales@technopark.ua
www.technopark.ua



ЮГ-Контракт
Тел.: (044) 247-67-92, 247-67-05
slava.m@yugcontract.com.ua
www.yugcontract.com.ua

Kiev-Tek
Tel : (044) 251-25-47
sales@kt.kiev.ua
www.kt.kiev.ua



www.transcendusa.com

Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены этим знаком

СМОТРИ на диске

Системные требования:
- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP

«Ереван Драйв» (Yerevan Drive)
«Метро-2: Смерть вождя» (The Stalin Subway: Red Veil)
Bionicle Heroes
Championship Manager 2007
Combat Wings: Battle of Britain
Defcon
Dominions 3: The Awakening
Earache Extreme Metal Racing
«Ex Machina: Меридиан 113»
LMA Manager 2007
Open Season
ParaWorld
Romanians in Space
Space Empires 5

Патчи

«Вертолеты Вьетнама: UH-1» 1.2
«Звездные волки 2» #1
«Космические рейнджеры 2: Доминаторы» 1.6.3
Age of Empires 3 1.09
Ex Machina 1.03 Gold
Heroes of Might and Magic 5 1.3
LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy 1.01
Prey 1.1
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 1.06

Видео

«Братва и Кольцо»
«Полный привод: УАЗ 4×4»
Bully
F.E.A.R. Extraction Point
Gears of War
Gothic 3
Medieval II: Total War
Neverwinter Nights 2
Resistance: Fall of Man
Ridge Racer 7
Stranglehold
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Драйверы

Материнские платы

ATI Catalyst 6.9 Motherboard/IGP
VIA Hyperion Pro 5.10A

Видеокарты

ATI Catalyst 6.9
NVIDIA ForceWare 95.97 Quadro

Звуковые карты

Realtek AC97 A3.93
Realtek HD Audio R1.47
Sound Blaster Audigy 1/2/2 ZS/4/4 Pro 02.09.0016
VIA Vinyl 6.70b

Сетевые карты

Realtek LAN (PCI) 6.49
Realtek LAN (PCI-E) 6.58

Прочее

AGEIA PhysX 2.6.0
VIA USB 2.0 2.70p

Материалы к статьям

«Двухъядерные процессоры и современные игры»
«Тест персональных принтеров»

Что означают звезды в наших рейтингах

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★★
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★★★
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★★★★
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★★★★★
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

Подписку с курьерской доставкой можно оформить

КИЕВ
KSS (044) 270-6220
«Блиц-Информ» (044) 205-5110
«ПрессЦентр» (044) 536-1175 (80)
«Саммит» (044) 254-5050

ГОРЛОВКА
«АВ сервис» (0624) 55-2475

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий» (056) 744-7287
«Атма трейд» (0562) 33-7770

ДОНЕЦК
«Бегемот» (062) 304-4158
«Идея» (0623) 81-0932

ЖИТОМИР
«Горизонт» (0412) 41-8411

ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис» (061) 787-6571

ЛУГАНСК
ЧП «Ребрик И. В.» (0642) 53-4073

ЛЬВОВ
«Деловая пресса» (0322) 70-3468
«Фактор» (0322) 41-8391
«Львівський кур'єр» (0322) 23-0410

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау» (0512) 47-2547

НОВАЯ КАХОВКА
ЧП «Хут О. А.» (05549) 7-7272

ОДЕССА
«МиМ» (048) 777-4539

СЕВАСТОПОЛЬ
«Экспресс-Крым» (0692) 45-2424

СИМФЕРОПОЛЬ
«Крымский экспресс» (0652) 52-5727

СУМЫ
«Эллада S» (0542) 25-1249

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг» (0352) 43-1011

ХЕРСОН
«Кобзарь» (0552) 22-5218

ЧЕРКАССЫ
«Медиа-Принт» (0472) 45-3113

ЧЕРНИГОВ
«Визард» (0462) 65-3365

ЧЕРНОВЦЫ
ЧП «Стронгин С. Б.» (03722) 7-2410

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис.

Подписку можно оформить круглогодично с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения:
тел. (044) 331-0409; 331-0401

Ваш новый Delfics: второй из пяти



PR-менеджер TM Delfics Анастасия Арцева в присутствии представителей редакции «Домашнего ПК» определила счастливого обладателя мощного компьютера

Вот и второй мощный компьютер Delfics на базе двухъядерного процессора Intel в комплекте с 17-дюймовым ЖК-монитором Samsung, клавиатурой и мышью, а также струйным принтером Canon и акустической системой нашел своих владельцев. Ими стала семья Кузьменко из Киева. Анна Кузьменко, приславшая в адрес редакции счастливый конверт для участия в акции от торговой марки Delfics и журнала «Домашний ПК», долго не верила в собственную удачу, но врученный ей в компьютерном салоне «ГигаБайт» новенький ПК оказался совершенно реальным. Всего же в сентябрьской акции приняли участие более 2000 наших читателей.

Как рассказала нам Анна, «ДПК» Кузьменко читают всей семьей начиная с 2000 года, а с недавних пор присовокупили к нему и Gameplay. Если раньше приобретали журнал в киосках, то теперь подписались на оба издания. Искренне поздравляем Анну и ее домочадцев и желаем удачи во всех начинаниях.

Нам очень приятно, что вы, уважаемые читатели, не просто присылаете в редакцию акционные купоны, но и пишете интересные письма. Так, представители компании Compass отметили письмо Василия Базильского, конверт для которого с символикой TM Delfics своими руками сделал его сын Дмитрий специальным призом – оптической мышкой.

Напоминаем, что акция от торговой марки Delfics на страницах «Домашнего ПК» продолжается до конца года, и вы еще можете попытать счастья, прислав в наш адрес заполненные купоны. Итоги октябрьского этапа будут опубликованы в декабрьском номере журнала.

Дополнительно об акции можно прочитать на сайте Delfics – *www.delfics.com/del_actions.asp*.



Василию Базильскому был вручен поощрительный приз за созданный его сыном Дмитрием оригинальный конверт с символикой TM Delfics



Анна Кузьменко долго не могла поверить в свою удачу, но новенький ПК, полученный из рук Дмитрия Щура, маркетолога TM Delfics, оказался совершенно реальным

Новости

SHARP

Корпорация Sharp объявила, что ею создан первый в мире ЖК-дисплей, позволяющий отображать одновременно три разных изображения, каждое под своим углом обзора.

Так, например, в автомобиле водителю будет видна навигационная панель, а пассажирам на переднем и заднем сидениях – программы по их выбору.

В прошлом году эта фирма показала панель с двумя независимыми изображениями, которая в настоящее время уже применяется в автомобильных навигационных системах.



Sony Ericsson

Компании Sony Ericsson и Fossil объединили усилия для разработки часов с интерфейсом Bluetooth. Модель MBW-100 предназначена для работы в связке с мобильным телефоном и получает необходимую информацию с помощью беспроводного интерфейса.

Часы имеют обычный аналоговый циферблат, что придает им классический вид. Но под ним расположен маленький OLED-экран, отображающий информацию о работе Bluetooth, входящих звонках и сообщениях. Путем нажатия кнопок можно управлять приемом звонков и музыкальным плеером. Корпус выполнен из нержавеющей стали, будет и черная версия (имеющая ограниченный тираж).



Logitech

Easy Call Desktop

Компания Logitech не прекращает поставлять новости для нашей рубрики. Сегодня мы представим комплект Easy Call Desktop, рассчитанный прежде всего на любителей общения с помощью VoIP.

В него входят мышь, клавиатура, гарнитура и громкоговоритель. Надо сказать, что коммуникационная панель на стильной беспроводной клавиатуре предоставляет пользователям возможность запуска приложения для интернет-звонков, изменения своего онлайнового статуса и т. д. Легкодоступные клавиши быстрого набора задействуются для хранения телефонных номеров или IP-адресов. Решение оптимизировано для использования с Yahoo! Messenger, AIM и Skype.



Samsung SGH-X830





В марте в Корее была выпущена интересная модель «музыкального» CDMA-телефона SPH-S4300 от Samsung. Наконец-то появился ее GSM-аналог, предназначенный для зарубежных рынков, в том числе и европейского.

Во многих отношениях этот мобильник отличается от своих «сородичей». Например, у него клавиши расположены в два ряда, а не в три.

Формфактор слайдера очень неплохо сочетается с функциональной направленностью устройства. В сложенном виде оно больше напоминает аудиоплеер, чем телефон, а навигационный диск (похожий на аналогичную деталь у iPod) на передней панели подчеркивает это сходство.

Из технологических характеристик упомянем наличие 1,3-мегапиксельной камеры, Bluetooth, USB 2.0, ЖК-дисплей с разрешением 128×220. Что касается «музыкальных способностей», то SGH-X830 справляется с аудиоформатами MP3, WMA, OGG, DCF и SMP.

Габариты телефона составляют 85×29×20 мм, а масса – 74 г. В разложенном состоянии его длина достигает 148 мм.

Основная целевая аудитория устройства – активная, яркая и жизнерадостная молодежь. Потому не удивляет появление разноцветных мобильников SGH-X830 в розовом и оранжевом корпусах.

К сожалению, в первых образцах SGH-X830 объем встроенной памяти был существенно меньше, чем в корейских «исходниках», однако есть надежда, что в недалеком будущем этот недостаток устранят.



Panasonic Toughbook

В семействе надежных «всепогодных» портативных ПК Panasonic Toughbook представлены два продукта: преобразуемый планшет CF-19 и новый флагман серии CF-30.



Они созданы на основе планшета CF-18 и ноутбука CF-29 соответственно, укомплектованы процессорами Intel Core Duo и опционально обеспечиваются встроенными средствами доступа к некоторым беспроводным информационным сетям следующего поколения.

CF-19 имеет 10,4-дюймовый экран яркостью 550 кд/м², а CF-30 – 13,3-дюймовый яркостью 1000 кд/м², что, по заявлению Panasonic, является наивысшим показателем в индустрии ноутбуков. В обоих продуктах используются особые демпфирующие крепления сенсорной (в отдельных конфигурациях) ЖК-панели и жесткого диска и корпуса из магниевого сплава с герметичной изоляцией портов.

iRiver S10

Компания iRiver выпустила новый цифровой проигрыватель S10. Устройство имеет габариты 42×30×10,8 мм и массу 17 г. Максимальный объем памяти составляет 2 GB. На 1,15-дюймовом OLED-дисплее с разрешением 128×96 можно просматривать не только ID3-теги и настройки графического эквалайзера, но и картинки в формате BMP.

SYNAPTICS Onyx

Концепты новых устройств – это всегда интересно, даже если практически нет шансов на реализацию оригинальных идей их авторов. Не так давно компании Pilotfish и Synaptics представили концептуальный сотовый телефон, в котором... отсутствуют кнопки. Им на смену пришел сенсорный дисплей со специальным пользовательским интерфейсом.

Устройство работает на базе технологии ввода ClearPad, с помощью которой распознает не только простые нажатия, но и определенные действия пользователей.

USBCELL

Английская компания Moixa Energy объявила о выходе необычного гибрида. USBCELL совмещает в себе никельметаллогидридный аккумулятор (емкостью 1300 мА•ч) стандартного размера АА и зарядное устройство, работающее через порт USB. С виду это совершенно обычная батарейка, однако под съемной крышкой скрывается USB-разъем, через который и производится подключение для подзарядки.



Energi To Go

У обладателей портативных цифровых устройств время от времени случаются проблемы с питанием. Для них предназначены новинки от компании Energizer, выпускающиеся под брендом Energi To Go. Это карманные зарядники, передающие «голодным» гаджетам энергию, взятую от обычных батареек типа АА. В серии два варианта устройств – для сотовых телефонов и медиаплееров.





SONY DSC

Пополнились новинками два семейства компактных цифровых фотокамер от Sony.

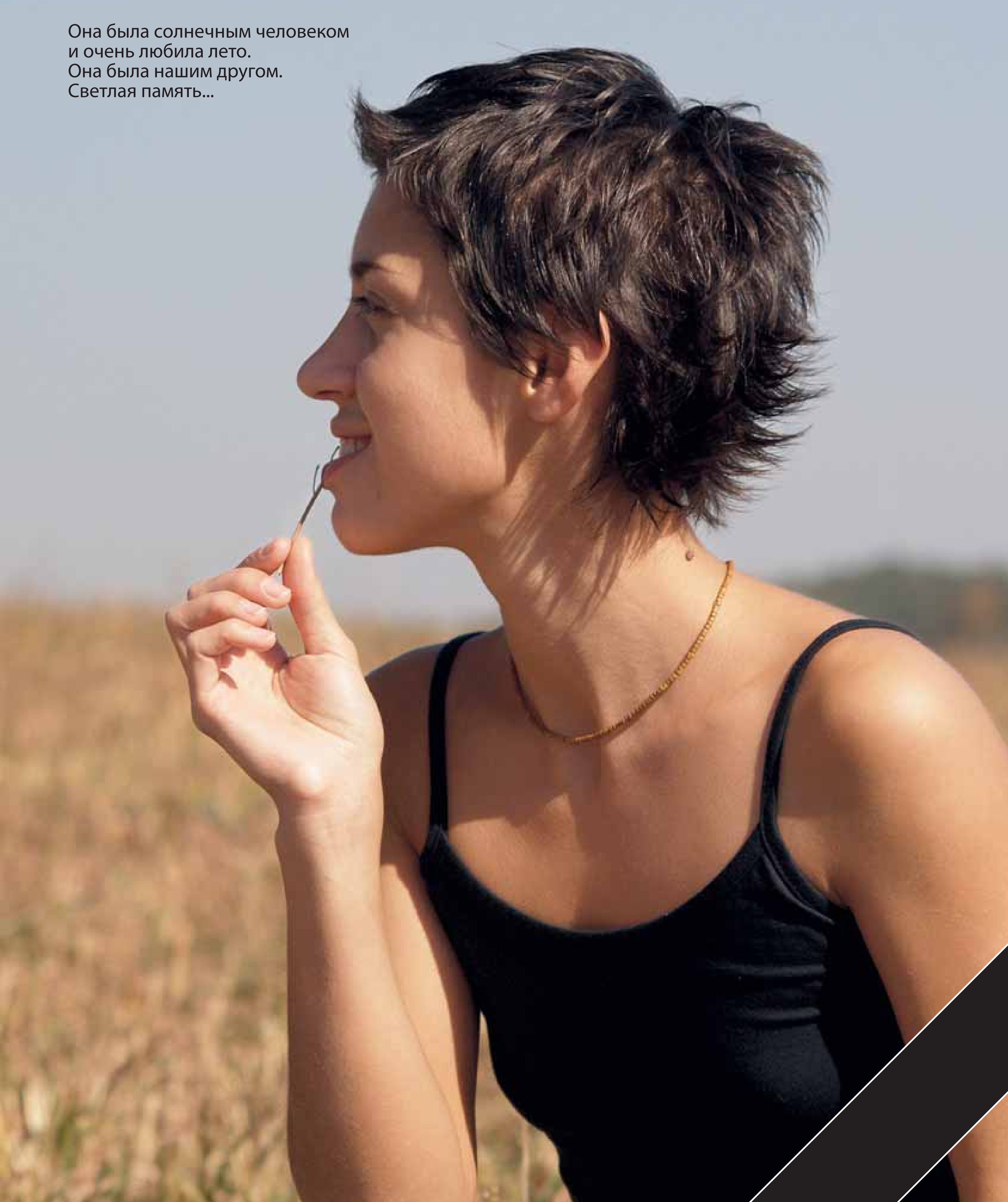
В серии «Т» появилась очередная ультрапортативная модель DSC-T50 с 7,2-мегапиксельным ПЗС-сенсором, оснащенная объективом с 3-кратным зумом, «складным» оптическим трактом и 56 MB интегрированной памяти. Система оптической стабилизации изображения дополняется возможностью увеличения светочувствительности до ISO 1000.

Модель DSC-N2 позволяет создавать мини-фотогалереи, записанные в разрешении VGA во встроенной памяти устройства. Ее оптический сенсор теперь содержит 10 млн пикселов, а максимальная светочувствительность составляет ISO 1600. Кстати, DSC-N2 является продвинутой модификацией DSC-N1, первого цифрового фотоаппарата Sony с 3-дюймовым сенсорным дисплеем.



Юля Зайцева
1980-2006

Она была солнечным человеком
и очень любила лето.
Она была нашим другом.
Светлая память...



ХардWare



Thermaltake
Hardcano 12 SE

Цена – $48

Продукт предоставлен
IT-Link,
www.it-link.com.ua

Количество разъемов для вентиляторов
4

Количество термопар
4

Режимы регулировки
ручной/авто

Сегодня любой современный компьютер оборудован как минимум одним дополнительным корпусным вентилятором. Но, как правило, приходится терпеть шум, издаваемый кулерами, если не удастся отыскать простых путей его уменьшения. Именно для этой цели предназначен Thermaltake Hardcano 12 SE.

Устройство монтируется в пятидюймовый отсек и позволяет управлять скоростями четырех вентиляторов как в автоматическом режиме, так и в ручном. Автоматическая регулировка производится согласно показаниям четырех термопар, идущих в комплекте, пороговые же значения устанавливает сам пользователь.

Также устройство будет интересно моддерам благодаря своей информативной панели, которая отображает температуру в четырех зонах и скорости вращения вентиляторов. Кроме того, многим по вкусу придется голубая подсветка дисплея. Единственное «но»: при всей полезности и эффектности аксессуар из разряда дорогих.



вердикт ★★★★★

ЗА
Простота установки и эксплуатации; голубая подсветка

ПРОТИВ
Устройство не из дешевых



Imation
Pivot/Clip/Wristband

Цена – ~$25

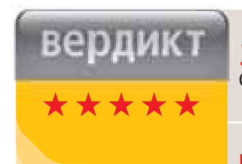
Продукт предоставлен
Imation, www.imation.ru

Объем памяти
256 MB – 2 GB

Интерфейс
USB 2.0

Специализирующаяся на выпуске флэш-носителей компания Imation представила три новых брелока, отличающихся внешним видом и типом крепления. Pivot Flash Drive оснащен поворотным механизмом, с помощью которого разъем USB прячется внутрь корпуса. Дополнительное кольцо поможет избежать потери. Clip Flash Drive представляет собой прорезиненный чехол с размещенным в нем флэш-носителем с полноразмерным USB-разъемом. Подобная система хранения позволяет избежать повреждения данных при ударе или падении, но при постоянном использовании может быть неудобна.

Наиболее оригинальным устройством является Wristband Flash Drive, в котором флэш-брелок встроен внутрь резинового браслета. Он легко одевается на руку, а в качестве защелки выступает разъем USB. Повредить Wristband Flash Drive трудно, но вот надежность крепления вызывает некоторые сомнения. Только эта модель из трех представленных имеет лишь одну модификацию с 256 MB, что по нынешним меркам уже недостаточно.



вердикт ★★★★★

ЗА
Оригинальный дизайн; защищенность данных

ПРОТИВ
Не обнаружено



Apple iPod
nano 4 GB

Цена – $265

Продукт предоставлен
Stealth Computers,
тел. (044) 531-3983

Объем памяти
4 GB

Размеры
6,6×40×90 мм

Масса
40 г

Время жизни аккумулятора
до 24 ч

Старый iPod nano при всех его достоинствах имел один существенный недостаток – лицевая панель, выполненная полностью из прозрачного пластика, быстро царапалась даже при бережном обращении с плеером. Пользователи были весьма недовольны этим фактом, и вот наконец Apple прислушалась к их мнению и выпустила обновленную линейку iPod nano. Основным отличием является измененный дизайн, позаимствованный у iPod mini. Теперь Nano заключен в алюминиевый корпус, который должен быть значительно более устойчив к механическим повреждениям. Еще одно приятное новшество – увеличенный вдвое объем памяти. Если раньше линейка плееров состояла из моделей с 1, 2 и 4 GB памяти на борту, то сейчас нам предлагают 2, 4 и 8 GB, причем за те же деньги.

Цвет новых Nano вызывает неоднозначные впечатления. Младшая модель представлена в светло-сером корпусе, старшая – в черном, а средняя – в четырех вариантах (салатовый, голубой, розовый и серый). Так что если вы хотите черный iPod – придется раскошеливаться на 8 GB.

Кроме того, в комплекте поставки отсутствует iTunes – программа, с помощью которой осуществляется загрузка композиций на плеер. К сожалению, не все отечественные пользователи смогут без проблем скачать из Интернета дистрибутив размером 35 MB – им посоветуем альтернативное бесплатное ПО MediaMonkey, в семь раз меньше официального.

вердикт ★★★★★

ЗА
Алюминиевый корпус; увеличившийся объем памяти

ПРОТИВ
Отсутствие iTunes в комплекте; кислотные цвета модели с 4 GB понравятся не всем



BFG

GeForce 7800 GS OC 256 MB

Цена – $320

Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

Графический процессор
NVIDIA GeForce 7800 GS (G70)

Интерфейс
AGP 8x/4x

Частота чипа/памяти
400/1250 MHz

Объем памяти
256 MB GDDR3

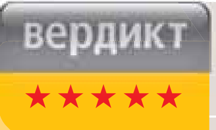
Шина памяти
256 bit

Количество пиксельных/вершинных процессоров
16/6

Коннекторы
DVI, D-sub, S-Video

Парк компьютеров на различных AGP-платформах еще велик, а вот ассортимент видеокарт для AGP сейчас весьма скуден, особенно когда речь идет о высокопроизводительных игровых решениях. Поэтому очередная новинка – из тех, что можно назвать «последним шансом» для устаревших, но тем не менее остающихся в строю систем.

Данная видеокарта прибыла от довольно известной в мире, но только набирающей популярность в нашей стране BFG Technologies, – компании, с пониманием относящейся к потребностям оверклокеров. Не стал исключением и рассматриваемый продукт. По сравнению со стандартными значениями для GeForce 7800 GS его частотная формула изменена с 375/1200 MHz на 400/1250 MHz. Конвейерная формула схожа с предыдущим лидером для AGP-интерфейса от NVIDIA – GeForce 6800 Ultra, а именно: ядро содержит 16 пиксельных (по одному текстурному блоку на каждый) и 6 вершинных процессоров. Важные же отличия – использование 110-нанометрового техпроцесса вместо 130-нанометрового и увеличенная частота памяти, что дает больше возможностей для наращивания мощности. Если говорить о производительности, то в штатном режиме она зачастую превосходит ATI Radeon X850 XT и GeForce 6800 Ultra, являясь по сути одним из самых быстрых графических решений для систем с интерфейсом AGP. Что же касается стоимости, то она может показаться несколько завышенной лишь по сравнению с аналогичными продуктами под PCI Express, а это вряд ли остановит желающих минимальными усилиями модернизировать свой игровой ПК.



ЗА
Одна из самых быстрых AGP-видеокарт; конструкция системы охлаждения

ПРОТИВ
Довольно высокая цена



DYNO

Jet SS7421D

Цена – 999 грн

Продукт предоставлен
DataLux,
www.datalux.ua

Конфигурация
5.1

Суммарная мощность
160 Вт RMS

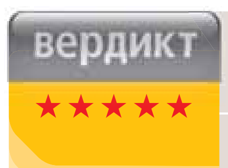
Сателлиты
двухполосные, мощность
100 Вт RMS (5×20 Вт)

Сабвуфер
мощность 60 Вт RMS

Домашний кинотеатр SS7421D состоит из шести колонок (две фронтальные, пара тыловых, сабвуфер, центральная) и пульта ДУ, с помощью которого весь комплект и управляется. Дизайн системы достаточно консервативен, но выглядит она внушительно благодаря солидным сателлитам, устанавливаемым на деревянные стойки. В принципе, основная задача SS7421D – работа в связке с бытовой аудио- и видеотехникой, в комплекте мы не обнаружили стандартных кабелей для соединения со звуковой платой компьютера. Поэтому потенциальные покупатели-владельцы ПК должны сами позаботиться об их приобретении. Комплект оснащен встроенным декодером Dolby/DTS и дополнительным оптическим входом для более качественной передачи сигнала.

Пульт ДУ от акустической системы оказался непростой головоломкой – такого количества кнопок мы не видели уже давно. Понятно, что он ответственен еще и за FM-тюнер, встроенный в сабвуфер АС, но загруженность функциями все же впечатляет.

Двухполосные сателлиты вполне справляются с задачей, а вот сабвуфер немного выбивается из общего ансамбля. В связке со звуковой картой Creative X-Fi он работать поначалу отказался, и добиться от него сигнала в режиме 5.1CH удалось только после ручного включения функции *Bass Redirection*. Что касается звучания системы, то благодаря ему АС может занять достойное место в сегменте акустики до $200. На комплект особое внимание стоит обратить тем, кто планирует собрать недорогой домашний кинотеатр.



ЗА
Функциональность; стоимость

ПРОТИВ
Загруженный пульт ДУ; «отстраненность» сабвуфера



Logitech
MX Revolution

Цена – $115

Продукт предоставлен
DataLux,
www.datalux.ua

Количество кнопок
5

Оптическая система
лазерная

Емкость аккумулятора
800 мА•ч



Внешне MX Revolution напоминает усовершенствованный «гибрид» моделей MX1000 и MX610, однако корпус – далеко не самое главное в этой мыши.

Наиболее интересным новшеством является «революционное» металлическое колесико скроллинга, получившее громкое название MicroGear Precision Scroll Wheel. Оно может работать в двух режимах – традиционном и «сверхзвуковом», при котором колесико способно вращаться до 7 секунд, а скорость скроллинга возрастает в десятки раз, позволяя одним махом пролистывать сотни страниц текста или тысячи строк в электронных таблицах. Переключаются режимы щелчком колесика (при этом явственно слышно, как внутри мыши переключается механика). Более того, в драйверах можно включить SmartShift: тогда колесико будет функционировать как обычно, если его вращать медленно, и моментально переключаться в скоростной режим, если его с силой раскрутить.

Находящееся под большим пальцем колесико на самом деле представляет собой jog-dial необычной формы, и по умолчанию на него назначен вызов списка запущенных приложений – по сути, это аналог комбинации клавиш *Alt+Tab*.

Из недостатков стоит отметить довольно большую массу мыши, исключающую ее применение в качестве игровой (MX Revolution лишь немногим легче «тяжеловеса» MX1000), а также отсутствие щелчка колесика скроллинга. Во всяком случае, настроить это действие на другие кнопки с помощью фирменного ПО нам так и не удалось.

вердикт
★★★★★

ЗА
Удобная форма; инновационное колесико прокрутки

ПРОТИВ
Мышь слишком тяжелая для игр; отсутствует щелчок колесика

Logitech
G25

Цена – $359

Продукт предоставлен DataLux, www.datalux.ua
Количество кнопок 10 + 8-позиционный переключатель вида + 2 шифта
Обратная связь Force Feedback
Крепление 2 струбцины (рулевое колесо), 3 струбцины (блок КП)
Угол поворота 900°









Совсем недавно мы обозревали руль Logitech Formula Force EX и вот уже в редакции появился совершенно новый продукт, который является не просто идейным продолжателем линейки, а представляет собой революционный шаг вперед в области игровых контроллеров. Количество нововведений и улучшений настолько велико, что их перечисление займет немало времени.

Первым делом обращаем внимание на примененные в конструкции материалы. Металл и кожа – вот главное в G25. Качество изготовления выше всяких похвал, устройство приятно на ощупь и внушает уважение. Однако для любителей автосимуляторов будут важны дополнительная педаль сцепления и отдельный блок с кнопками и секвентальной шестискоростной коробкой передач. Подобные решения раньше практиковались лишь в узкоспециализированных дорогостоящих моделях, которые были распространены среди энтузиастов. Внедрение этих функций в рулях Logitech можно назвать новым этапом в разработке контроллеров.

Механика педалей выполнена неплохо. Чтобы блок не скользил по поверхности пола, в нижней части предусмотрена плашка с шипами. К газу никаких претензий не возникло, а вот постоянное сопротивление при нажатии на тормоз является не совсем реалистичным. Кроме того, расстояние между сцеплением и тормозом все же недостаточно велико. Учитывая, что система управления этими двумя педалями левой ногой практикуется у гонщиков, при нажатии на одну из них высока вероятность задеть другую. Для этого обычно в сцеплении делают вырез, но в G25 он не настолько большой, чтобы исправить ситуацию.

Коробка передач заслуживает отдельного рассмотрения. Начнем с того, что она имеет двойную механику – для простого переключения «передача вверх-вниз» есть один режим, а шестиступенчатый режим включается поворотом специальной ручки и нажатием на рукоять. По мнению профессионального водителя, КП заслуживает похвалы, поскольку работа с ней максимально приближена к реальной.

Для разгрузки рулевого колеса большая часть дополнительных кнопок перенесена на дополнительный блок с коробкой передач. В итоге на баранке остались по два шифта (опять же металлические) и две клавиши, а ее диаметр увеличился до 11 дюймов. Основное же отличие состоит в умопомрачительном угле поворота – 900 градусов! Сложно сказать, для чего нужна эта функция в раллийных или гоночных симуляторах, но если использовать G25 в «Дальнобойщиках», то преимущества налицо. Тем не менее регулировать амплитуду вращения можно с помощью драйверов к устройству, что позволяет адаптировать руль к любому игровому продукту. Эффекты обратной связи имеют множество настроек, и их мощности зачастую будет более чем достаточно.

Тестировать G25 пришлось в игре GTR2, и стоит отметить, что поддержка КП и сцепления пока присутствует лишь в нескольких современных автосимуляторах. Надеемся, с выходом этой модели ситуация изменится к лучшему.

вердикт



ЗА
Блок с коробкой передач; педаль сцепления; угол поворота

ПРОТИВ
Практически нет

WolfKing
TimberWolf



Цена – $60

Продукт предоставлен
WolfKing,
www.wolfkingusa.com

Интерфейс
USB

Количество клавиш
93+40

Как бы ни пытались переубедить пользователей отдельные производители периферийных устройств, самым удобным игровым манипулятором все же является классическая связка «мышь+клавиатура». И ключевым недостатком альтернативных решений оказывается, в первую очередь, необходимость в хотя бы эпизодическом применении клавиатуры в процессе игры (например, мультиплеерные баталии требуют регулярного ввода текста для коммуникации с другими игроками). Однако эргономика клавиатуры не является оптимальной для игрового применения. Молодая компания WolfKing продемонстрировала, что решение этой дилеммы все-таки существует. Основные манипуляции можно производить с помощью специализированного блока клавиш, а при необходимости задействования всей клавиатуры – просто передвинуть руку вправо, на QWERTY-раскладку. К тому же количество кнопок на игровом блоке гораздо бóльшее, нежели у других «заменителей клавиатуры» вроде Belkin Nostromo Speedpad, а их расположение весьма удачно рассчитано.

Продолжительное тестирование WolfKing TimberWolf в играх различных жанров подтвердило – такое «устройство двойного назначения» гораздо практичнее, чем отдельные альтернативные манипуляторы, заменяющие клавиатуру. Впрочем, из-за урезанного основного набора клавиш повседневная работа (а главное – длительный набор текста) с TimberWolf все же менее приятна, нежели с обычной качественной клавиатурой, так что воспринимать данное устройство стоит именно как удобный игровой контроллер для FPS, MMORPG и RTS, а не основное средство ввода.

вердикт ★★★★★

ЗА
Отличная эргономика; универсальность; удобство использования в играх

ПРОТИВ
Повседневную работу приятнее выполнять на традиционной клавиатуре



Logitech
Z-10

Цена – $177

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

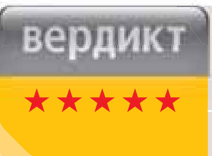
Конфигурация
2.0

Сателлиты
двухполосные, мощность 30 Вт RMS (2×15 Вт)

Анонсированная недавно акустическая система Logitech Z-10 принадлежит к классу персональных АС, предназначенных для рабочего места. Скажем прямо, внешний вид, комплектация и размеры поначалу вызвали у нас скептическое отношение к предполагаемому звучанию новинки. Отличный корпус из полированного акрила (тряпочка для вытирания следов от пальцев в комплекте), встроенное сенсорное управление и ЖК-экран создают впечатление дорогого аксессуара, но совсем не обещают каких-то особых музыкальных способностей.

Тем не менее звучание Z-10 стало для нас откровением. Как оказалось, два сателлита без поддержки сабвуферов и прочих компонентов прекрасно справляются со своей задачей, демонстрируя отличную детализацию в средних и высоких частотах. Небольшой недостаток басов заметен лишь в ряде композиций некоторых стилей музыки, но фазоинверторы на обратной стороне колонок Z-10 вытягивают довольно сложные мелодии. Трудно представить, каким образом инженерам Logitech удалось добиться такого результата, но факт налицо: акустика способна на многое, и слушать ее – истинное удовольствие.

Помешать приобрести Z-10 для дома может только одно – цена. Хочется надеяться, что вскоре появятся другие модели Logitech, которые удержат планку качества в плане звука, но за счет упрощения конструкции будут хоть немного дешевле. Поставить этому комплекту 4 звезды только из-за высокой стоимости не поднялась рука, извините.



ЗА
Прекрасное звучание; отличная детализация

ПРОТИВ
Высокая стоимость



Biostar
TForce 590 SLI Deluxe

Цена – $184

Продукт предоставлен
Compass, www.compass.ua

Процессорный разъем
Socket AM2

Тип поддерживаемой памяти
DDR2-400/533/667/800

Чипсет
NVIDIA nForce 590 SLI

Формфактор
ATX, 244×305 мм

Слоты расширения
PCI-E x16 (2), PCI-E x1 (1), PCI-E x4 (1), PCI 2.3 (2), SATA II (6), PATA (1), Floppy

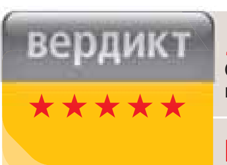
Интерфейсы
USB 2.0 (6), Gigabit LAN (2), S/PDIF (optical, coaxial)

SATA RAID
0, 1, 0+1, 5, JBOD

Аудио
HDA 7.1 Realtek ALC882

Компания Biostar не стоит на месте, предлагая в последнее время ряд интересных продуктов во всех сегментах – от бюджетных плат до решений для энтузиастов. TForce 590 SLI Deluxe – материнская плата топ-класса, рассчитанная на использование с новыми процессорами AMD для платформы AM2. Данная модель построена на чипсете NVIDIA nForce 590 SLI и имеет отличный комплект поставки со всеми атрибутами имиджевого решения. В наличии даже такие нетрадиционные аксессуары, как проводная гарнитура и набор разъемов для зарядки различных мобильных устройств, включая телефоны и КПК, через USB. Разумеется, тут есть все отличительные признаки продуктов высокого уровня, а также ряд интересных особенностей – индикатор POST-кодов, внешний eSATA, обеспечивающий «горячее» подключение накопителей, мощная шестиканальная система питания процессора. А BIOS обладает широкими возможностями тонкой настройки и разгона.

Разводка элементов системной платы достаточно удобна, не очень удачно расположен лишь дополнительный восьмиконтактный разъем питания. Заслуживает упоминания также то, что при всех своих достоинствах данный продукт имеет сравнительно невысокую как для своего класса цену. Это весьма разумно и будет способствовать успеху материнской платы в борьбе с аналогичными предложениями брендов первого эшелона. В целом TForce 590 SLI Deluxe несомненно является удачным решением. А учитывая тенденцию к глобализации и консолидации производства, нельзя не приветствовать появление в данном сегменте еще одного серьезного конкурента более именитым брендам.



ЗА
Отличное оснащение; богатый комплект поставки

ПРОТИВ
Неудачное расположение дополнительного разъема питания

Microlab
H-220



Цена – $88

Продукт предоставлен
представительством Microlab в Украине, тел. (044) 206-2709

Конфигурация
2.1

Суммарная мощность
93 Вт RMS

Сателлиты
двухполосные, мощность 44 Вт RMS (2×22 Вт)

Сабвуфер
49 Вт RMS

Частотный диапазон
150 Hz ~ 20 KHz

Обновленная линейка продуктов Microlab включает модель H-220, ставшую заменой комплекту H-200, выпущенному на рынок еще в 2004 г. Приятным дизайном акустическая система обязана дереву темного цвета, из которого выполнен корпус сабвуфера и сателлитов. В каждом из них размещены среднечастотный динамик и твитер, отвечающий за высокие частоты. Есть и внешний усилительный блок с регулировкой тембра, баланса и уровня громкости. Не хватает разве что выхода на наушники.

Звучание H-220 довольно мягкое, обволакивающее. Преобладание низов обусловлено весьма солидным сабвуфером, его мощности будет достаточно, наверное, на два комплекта H-220. Единственное, на что можно посетовать, – недостаток высоких частот, за которые отвечают твитеры. Советуем воспользоваться эквалайзером, чтобы заставить их работать в полную силу.

вердикт ★★★★★

ЗА
Отличный классический дизайн; приятная мягкая манера воспроизведения

ПРОТИВ
Некоторый недостаток прозрачности звучания

Thermaltake
Cyclo

Цена – $10

Продукт предоставлен
IT-Link, www.it-link.com.ua

Вентиляторы
2×40 мм

Скорость вращения
4500 об/мин

Компании, производящие оверклокерские модули памяти, уже давно комплектуют свои устройства радиаторами для лучшей теплоотдачи чипов, работающих на высоких частотах и при повышенном напряжении. Но нередко бывает и так, что рассеивателей просто не хватает для полноценного охлаждения. Вот здесь и приходит на помощь Thermaltake Cyclo.

Устройство изготовлено из прозрачного пластика, имеет два таких же прозрачных вентилятора с голубой подсветкой, что, несомненно, придется по душе моддерам и владельцам корпусов с «окном» в боковой стенке. Как ни странно, небольшие кулеры при такой скорости вращения практически неслышны. Да и эффективность работы весьма неплоха – в закрытом кейсе при отсутствии дополнительных вентиляторов Thermaltake Cyclo позволяет понизить температуру модулей памяти на 5 °C, что может помочь при разгоне.

вердикт ★★★★★

ЗА
Практически бесшумная работа; голубая подсветка

ПРОТИВ
Не обнаружено

Мультимедийные устройства нового поколения

Максим Капинус

Пользуясь в повседневной жизни карманами для винчестеров, мы даже не задумываемся о том, что их функциональность может быть значительно выше. А реально ли сделать на базе такого устройства мультимедийный центр? Например, оснастив кейс для жесткого диска современной электроникой, добиться проигрывания MP3-файлов, DVD-фильмов, просмотра изображений. Швейцарская компания Bullit задалась этим же вопросом и выпустила на рынок портативные устройства семейства Rapsody.

Rapsody RSH-100 ★★★★★



Цена – 1680 грн

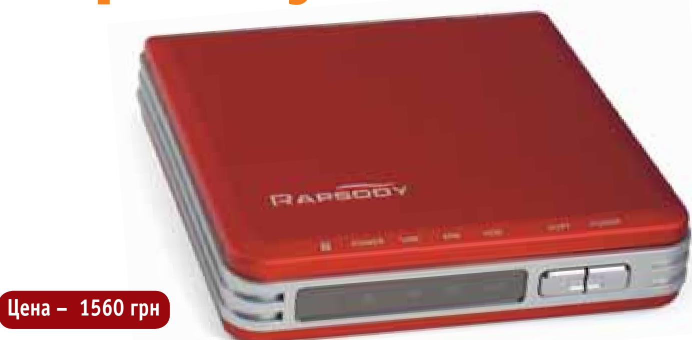
Продукт предоставлен «Росток-88», www.rapsody.com.ua
Объем памяти 200 GB (возможны варианты)
Форматы MP3, WMA, OGG, AVI, VOB, ISO, JPG
Дополнительные функции USB-хост
Выходы S-Video, Composite, HD Component, аналоговый и оптический аудиовыходы
Интерфейс USB 2.0
Разъем USB mini-USB

Модель RSH-100 предназначена для обычных 3,5-дюймовых винчестеров. Отвинтив крышку, пользователь получает доступ внутрь плеера и легко может произвести замену жесткого диска в зависимости от своих требований. Устройство поддерживает файловые системы FAT32 и NTFS, а вот разбивать и форматировать разделы нужно будет самостоятельно с помощью компьютера.

Подключить RSH-100 можно к любому телевизору, имеющему цифровой вход, или аудиосистеме. Внутренняя оболочка позволяет осуществлять легкую навигацию по всем директориям винчестера и запускать файлы самых разных форматов. Наибольшее удивление у нас вызвала способность плеера автоматически монтировать ISO-образы и самостоятельно включать просмотр фильмов. Работая в качестве музыкального центра, RSH-100 подключается к аудиосистеме, а сориентироваться в содержимом диска поможет дисплей на передней панели устройства. Несмотря на довольно большое количество кнопок, полный набор функций будет доступен только при использовании пульта ДУ.

Еще одним немаловажным достоинством RSH-100 является встроенный USB-хост, позволяющий легко копировать информацию с внешних USB-устройств (флэш-брелоки, кард-ридеры, цифровые фотоаппараты).

Rapsody RSH-250 ★★★★★



Цена – 1560 грн

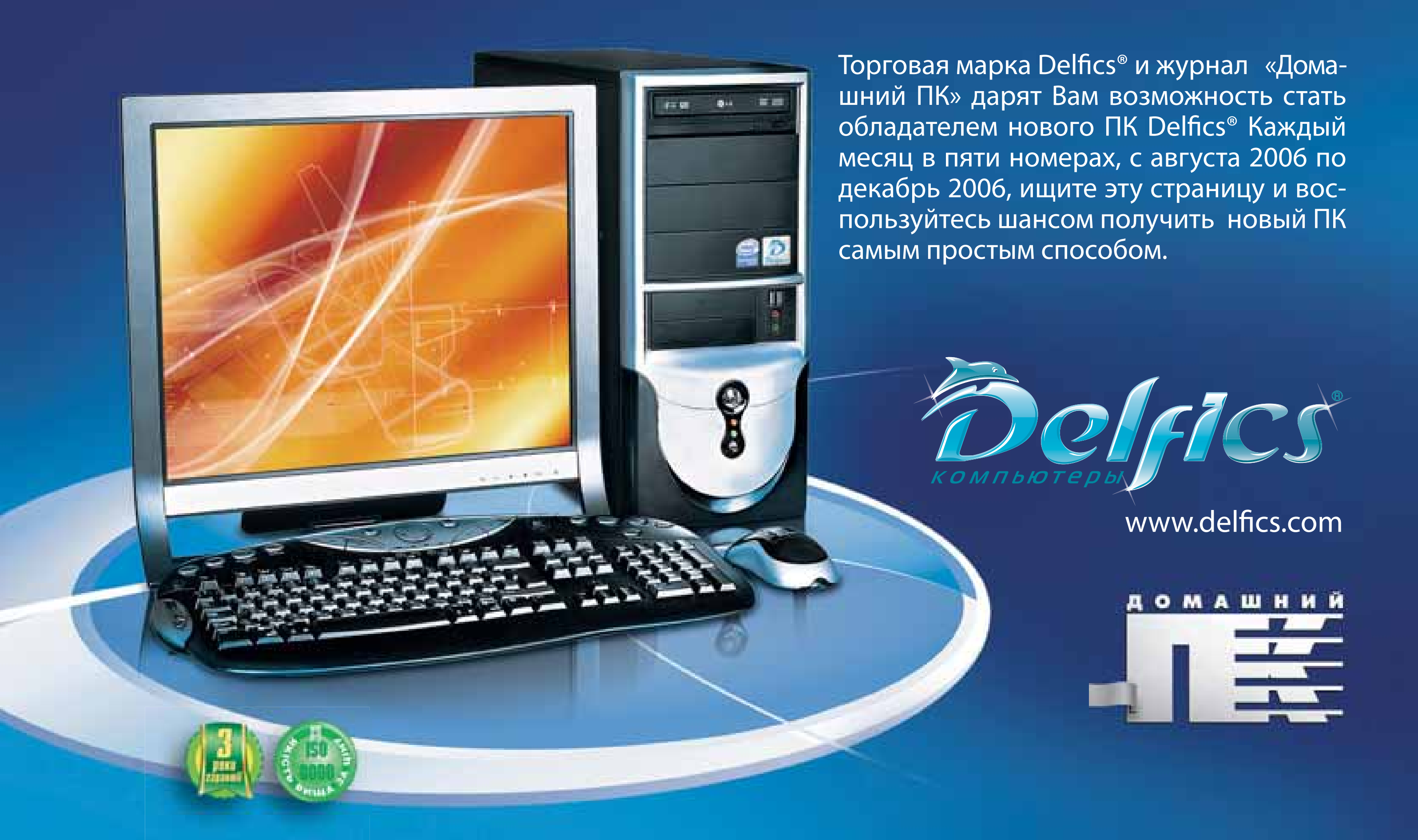
Продукт предоставлен «Росток-88», www.rapsody.com.ua
Объем памяти 60 GB (возможны варианты)
Форматы MP3, WMA, OGG, AVI, VOB, ISO, JPG
Дополнительные функции USB-хост
Выходы S-Video, Composite, HD Component, аналоговый и оптический аудиовыходы
Интерфейс USB 2.0
Разъем USB mini-USB

Основное отличие RSH-250 от предыдущей модели – работа устройства с жесткими дисками формата 2,5", применяемыми в ноутбуках. Подобное решение имеет как положительные стороны, так и недостатки. Винчестеры этого калибра намного дороже своих крупных собратьев, следовательно, замена на более емкий носитель серьезно ударит по карману пользователя. А несомненные плюсы – небольшие габариты кармана и возможность питания от аккумуляторов. К тому же в комплект RSH-250 входит адаптер для автомобильного прикуривателя.

Найти разницу в функциональности между двумя моделями Rapsody довольно сложно. Уменьшенные размеры не позволили применить в конструкции дисплей, поэтому владелец должен будет определять статус устройства по нескольким светодиодам, сигнализирующим о состоянии RSH-250. Аналогично RSH-100 основное управление осуществляется с помощью пульта ДУ, работающего от двух аккумуляторов AAA. Комплектация заслуживает отдельной благодарности: предусмотрены специальный блок для элементов питания, который может заменить сетевую розетку, небольшая отвертка-брелок для быстрого монтажа винчестера, USB-переходник для подключения внешних носителей.

Внимание, акция!

Ваш новый Delfics®!



Торговая марка Delfics® и журнал «Домашний ПК» дарят Вам возможность стать обладателем нового ПК Delfics® Каждый месяц в пяти номерах, с августа 2006 по декабрь 2006, ищите эту страницу и воспользуйтесь шансом получить новый ПК самым простым способом.

www.delfics.com

ДОМАШНИЙ ПК

Для участия в акции необходимо

Заполнить купон «Ноябрь 2006» и отправить его **до 25 ноября** письмом в редакцию по адресу: «Издательский Дом ITC», просп. Краснозвездный, 51, Киев, 03110, «Домашний ПК»

Графа «№___» заполняется получателем.

Если вам не повезет в этом месяце, участвуйте в следующем, ведь такой шанс получить отличный компьютер выпадает не часто. Удачи!

Среди приславших письма проводится розыгрыш ПК Delfics®. Для этого купоны нумеруются и проводится жеребьевка в помещении редакции журнала «Домашний ПК», в присутствии представителей Delfics®.

Призы* вручаются ежемесячно.

Результаты ноябрьского этапа акции будут опубликованы в январьском номере «Домашнего ПК»

*Под призом подразумевается возможность приобрести ПК за одну гривню.

Логотип Delfics® – торговый знак ООО «Компас-сервис» и ООО «Компасс Трейд».

Купон **«Ноябрь 2006»** №________ заполняется в редакции

Фамилия ______________ Имя ______________ Отчество ______________

Адрес ______________________________ Телефон (___) ______________

E-mail ______________________________

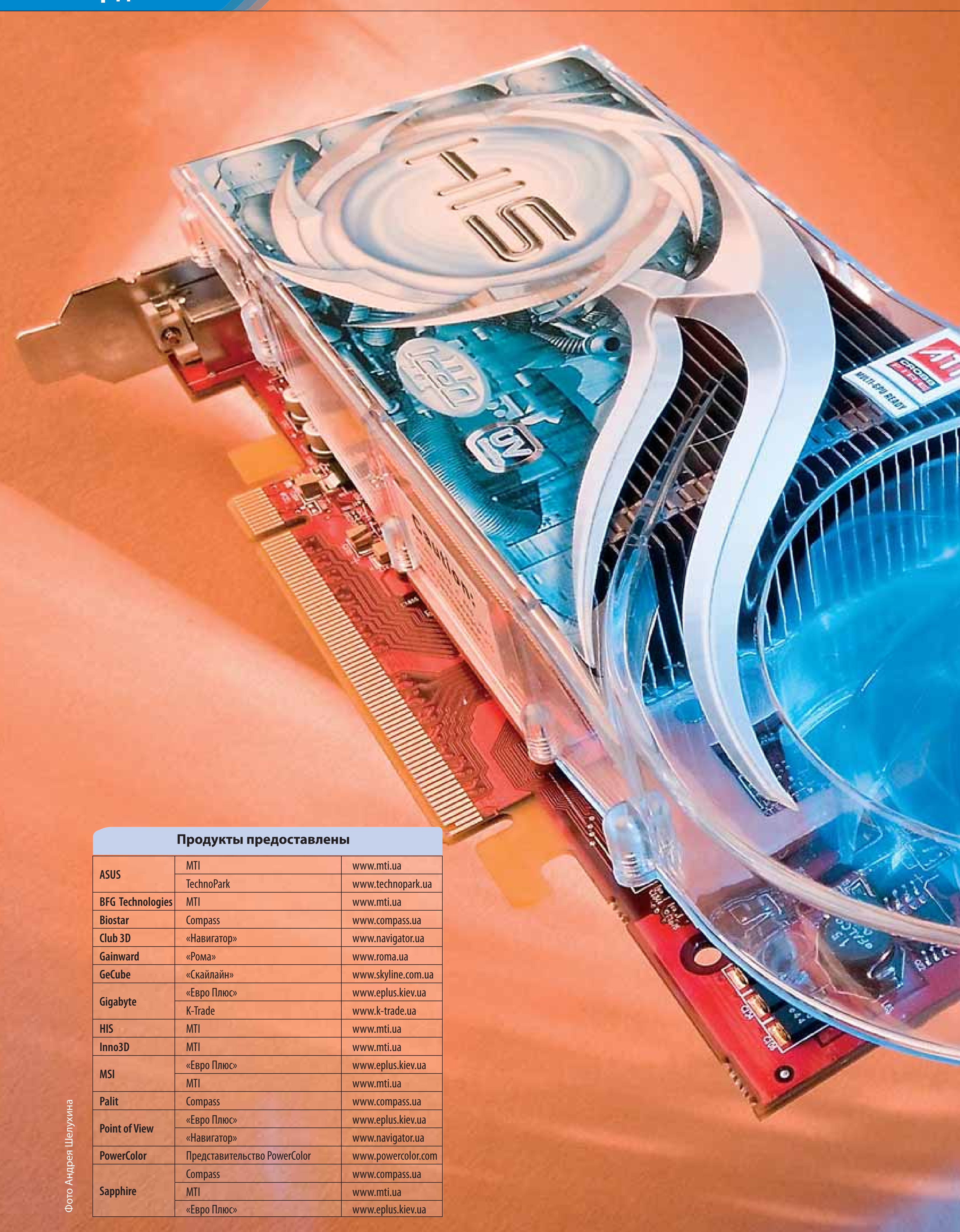
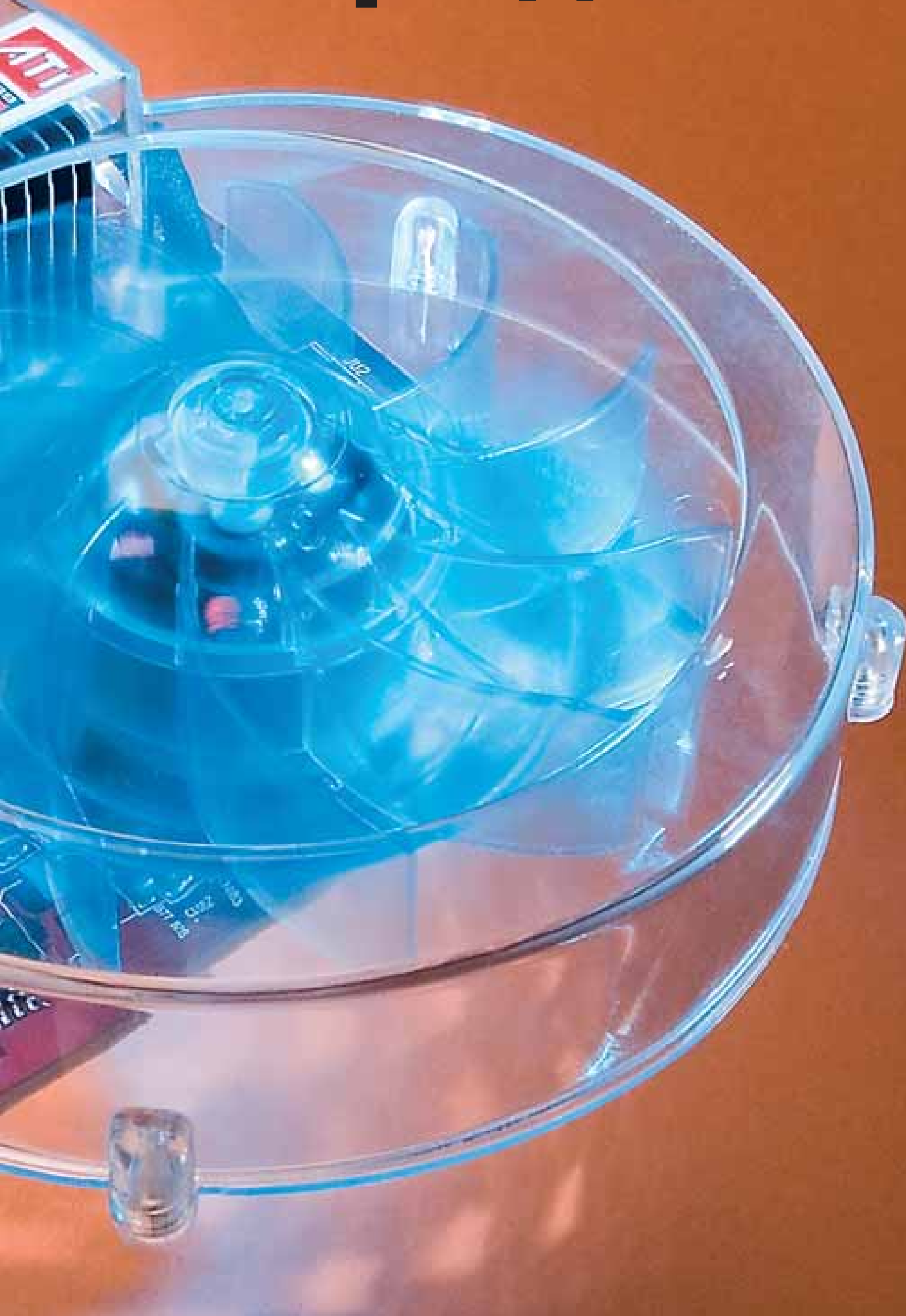


Фото Андрея Шелухина

Продукты предоставлены		
ASUS	MTI	www.mti.ua
	TechnoPark	www.technopark.ua
BFG Technologies	MTI	www.mti.ua
Biostar	Compass	www.compass.ua
Club 3D	«Навигатор»	www.navigator.ua
Gainward	«Рома»	www.roma.ua
GeCube	«Скайлайн»	www.skyline.com.ua
Gigabyte	«Евро Плюс»	www.eplus.kiev.ua
	K-Trade	www.k-trade.ua
HIS	MTI	www.mti.ua
Inno3D	MTI	www.mti.ua
MSI	«Евро Плюс»	www.eplus.kiev.ua
	MTI	www.mti.ua
Palit	Compass	www.compass.ua
Point of View	«Евро Плюс»	www.eplus.kiev.ua
	«Навигатор»	www.navigator.ua
PowerColor	Представительство PowerColor	www.powercolor.com
Sapphire	Compass	www.compass.ua
	MTI	www.mti.ua
	«Евро Плюс»	www.eplus.kiev.ua

33 видеокарты среднего класса

Роман Оберемко



Всего полгода назад мы проводили тестирование графических акселераторов среднего класса, но прогресс, как и цены, не стоит на месте, и в этой статье практически нет старых участников. Платы, представленные в материале, имеют интерфейс PCI Express, хотя продукты под AGP в данном ценовом диапазоне еще доступны. Но 33 видеокарты – и так немало для одного теста, да и за этот год основная масса игроков перешла на новые платформы.

Для измерения производительности применялись синтетический пакет 3DMark05 (значения по умолчанию), а также встроенный бенчмарк F.E.A.R. (1280×960 с максимально возможными значениями FSAA и анизотропной фильтрации).

Каждый тест проводился в два прохода, и полученные результаты усреднялись. Также определялось пороговое значение разгонного потенциала видеокарт. Для этой цели использовалась утилита RivaTuner 2.0 RC16, шаг прироста частот составлял 5 MHz. Проверка стабильности системы производилась с помощью 3DMark05 – требовалось двукратное прохождение игровых тестов пакета без артефактов и замирания изображения. Тестовая система была оснащена Athlon 64, работающим на частоте 2,4 GHz, что вполне соответствует классу видеокарт.

ASUS EAX1600PRO/TD/512M

Цена – $120





Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua

Графический процессор Radeon X1600 Pro

Частоты ядра/памяти 500/540 MHz

Возможный разгон ядра/памяти 600/620 MHz

Объем и тип видеопамяти 512 MB DDR2

Шина памяти 128 bit

Видеокарта Radeon X1600 Pro от ASUS довольно сильно отличается от референсного дизайна: полностью переработанная печатная плата, более компактный, но зато медный радиатор и вентилятор с регулируемой скоростью вращения. Правда, последнее помогает немного – даже на малых оборотах шум хорошо различим и доставляет некоторый дискомфорт.

Производительность данного продукта совсем невысока (хотя на плате и установлено 512 MB видеопамяти, ее частота значительно снижена), что компенсируется небольшой стоимостью (самая дешевая видеокарта в нашем тестировании). Кроме того, ASUS EAX1600PRO/TD/512M имеет неплохой уровень разгона, но этого все равно недостаточно для получения приемлемого уровня fps в современных играх, не говоря уже о будущих. Тем не менее при такой цене конкурентов у нее не столь много.

ASUS EAX1600XT SILENT/TVD/256M

Цена – $165





Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua

Графический процессор Radeon X1600 XT

Частоты ядра/памяти 590/1370 MHz

Возможный разгон ядра/памяти 620/1400 MHz

Объем и тип видеопамяти 256 MB GDDR3

Шина памяти 128 bit

Видеоадаптер от ASUS построен на базе ядра Radeon X1600 XT и оснащен пассивной системой охлаждения. Замысловатая конструкция имеет название Splendid и состоит из радиатора и двух тепловых трубок с нанизанными на них алюминиевыми ребрами. Довольно эффективное, а главное – бесшумное решение, но надо позаботиться о хорошей циркуляции воздуха внутри компьютерного корпуса, особенно если планируется эксплуатация платы на повышенных частотах. Хотя о разгоне устройств, укомплектованных безвентиляторной системой охлаждения, можно речи не вести, эта плата достигла лишь уровня 620/1400 MHz по ядру и памяти соответственно, т.е. прирост составил всего 30/30 MHz. Вместе с тем это устройство наверняка понравится любителям тишины, не интересующимся разгоном.

ASUS EN7600GS SILENT/HTD/256M/A (512M/A)

Цена – $135 (150)

★★★★★/ ★★★★★



Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua

Графический процессор GeForce 7600 GS

Частоты ядра/памяти 400/800 MHz (400/540 MHz)

Возможный разгон ядра/памяти 510/840 MHz (500/680 MHz)

Объем и тип видеопамяти 256 (512) MB DDR2

Шина памяти 128 bit

Платы GeForce 7600 GS позиционируются как решение для экономных пользователей и отличаются от GeForce 7600 GT лишь более низкими частотами и типом памяти.

Как понятно из названия продуктов ASUS, оба акселератора оснащены пассивной системой охлаждения, что, безусловно, подойдет любителям тишины. Но с другой стороны такое решение заметно ограничит возможности прироста частоты графического чипа. Стоит также обратить внимание, что модули, установленные на платах, отличаются не только емкостью: у EN7600GS SILENT/HTD/512M/A память работает на пониженной частоте. А как видно из результатов тестирования, решающее значение имеет не объем, а быстродействие.

Так что подобный акселератор будет неплохим выбором при построении тихого компьютера, который не рассчитан на новейшие игры.

ASUS EN7600GS TOP SILENT/HTD/512M

Цена – $160

★★★★★



Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua

Графический процессор GeForce 7600 GS

Частоты ядра/памяти 550/950 MHz

Возможный разгон ядра/памяти 590/990 MHz

Объем и тип видеопамяти 512 MB DDR2

Шина памяти 128 bit

Модель от ASUS имеет ряд интересных отличий по сравнению с другими продуктами. Во-первых, линейка TOP включает устройства, обладающие повышенными по сравнению со стандартом частотами. Во-вторых, акселераторы с суффиксом SILENT оборудованы пассивной системой охлаждения (стоит отметить, что в данной карте используется фирменная технология ASUS ReversCool, т.е. GPU и модули памяти расположены на тыльной стороне платы, а это несколько улучшает теплоотдачу), и в-третьих, видеокарта оснащена 512 MB видеопамяти.

Благодаря такому сочетанию мы получаем весьма интересное устройство с хорошим уровнем производительности, лишь немногим не дотягивающее до уровня GeForce 7600 GT, но стоящее несколько меньше, и ко всему прочему обладающее пассивной системой охлаждения.

ASUS EN7600GT/2DHT/256/M/A

Цена – $180

★★★★★



Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua, TechnoPark, тел. (044) 594-1515

Графический процессор GeForce 7600 GT

Частоты ядра/памяти 560/1400 MHz

Возможный разгон ядра/памяти 630/1580 MHz

Объем и тип видеопамяти 256 MB GDDR3

Шина памяти 128 bit

Классический представитель семейства GeForce 7600 GT. Несмотря на то что видеокарты, основанные на данном чипе, появились относительно недавно, они уже стали бестселлерами: имеют очень хорошую производительность при умеренной стоимости и являются достойными преемниками GeForce 6600 GT.

К сожалению, видеокарта от ASUS показывает не самый высокий уровень разгона по чипу, всего 630 MHz, но зато память смогла достичь практически непреодолимый для модулей со временем выборки в 1,4 нс рубеж в 1580 MHz.

Довольно существенным недостатком является шумный кулер, его звук хорошо слышен на общем фоне системы. Впрочем, укротить нрав вентилятора можно, понизив скорость его вращения с помощью сторонних программ, тем более что чип NVIDIA G73 – не самый горячий.

BFG 7600GS

Цена – $140

★★★★★



Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua

Графический процессор GeForce 7600 GS

Частоты ядра/памяти 400/800 MHz

Возможный разгон ядра/памяти 525/900 MHz

Объем и тип видеопамяти 256 MB DDR2

Шина памяти 128 bit

Продукты компании BFG, нацеленные на заядлых геймеров, все чаще являются предметом нашего внимания. И на то есть веские причины: хотя внешне устройство BFG 7600GS ничем не примечательно (как по дизайну, так и по частотам полностью соответствует референсу), все кардинально меняется, когда предпринимаются попытки разгона. Именно этот видеоадаптер показал один из самых высоких результатов прироста частот среди своих собратьев – 525/900 MHz, уступив только ASUS EN7600GS TOP SILENT. Но следует учесть, что последняя обладает более высокими штатными частотами, да и стоит дороже.

К минусам можно отнести несколько шумный кулер, однако проблема быстро решается с помощью сторонних программ. Итак, за свои деньги BFG 7600GS – отличный продукт.

BFG 7600GT OC

Цена – $220

★★★★★



Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua

Графический процессор GeForce 7600 GT

Частоты ядра/памяти 580/1450 MHz

Возможный разгон ядра/памяти 610/1470 MHz

Объем и тип видеопамяти 256 MB GDDR3

Шина памяти 128 bit

Суффикс «OC» видеокарты обозначает не что иное как Overclocked, а это сразу повышает ценность продукта в глазах энтузиастов. BFG 7600GT OC изначально разогнана производителем, но, к сожалению, совсем немного – частота GPU увеличена на 20 MHz, а памяти – на 50 MHz: заметно меньше, чем у других производителей с аналогичными моделями.

Попытки разгона, к сожалению, ничего особого не дали: плате удалось достичь лишь скромного результата 610/1470 MHz, и это при том, что продукт заявлен как оверклокерский. Учитывая самую высокую цену в своем классе, мы ожидали намного большего. Масла в огонь добавил и такой неприятный момент, как очень шумный кулер. Все эти нюансы позволяют сделать следующий вывод: за те же деньги можно найти куда более интересный вариант для покупки.

Biostar VP7603GT21

Цена – $174

★★★★★



Продукт предоставлен Compass, тел. (044) 531-9730

Графический процессор GeForce 7600 GT

Частоты ядра/памяти 580/1450 MHz

Возможный разгон ядра/памяти 620/1540 MHz

Объем и тип видеопамяти 256 MB GDDR3

Шина памяти 128 bit

Видеокарта построена в строгом соответствии с референсным дизайном GeForce 7600 GT, только лишь немного повышены частоты GPU и памяти. Недостатком ее конструкции, который обнаруживается сразу же после включения, является шумность системы охлаждения. Впрочем, этого можно избежать, уменьшив скорость вращения вентилятора с помощью сторонних программ, к примеру RivaTuner.

Кроме того, благодаря высокоскоростному кулеру температура чипа не превышала 62 °C под нагрузкой в штатном режиме и не более 69 °C после разгона.

Стоит оговориться, что при покупке необходимо обратить внимание на артикул устройства, поскольку существует видеокарта с номером VP7602GT21 (разница в шестом символе – двойка вместо тройки), а она оснащается медленной памятью типа DDR2.

Club 3D CGAX-TX166V

Цена – $171

★★★★★

Продукт предоставлен
«Навигатор», тел. (044) 241-9494

Графический процессор
Radeon X1600 XT

Частоты ядра/памяти 590/1370 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
650/1440 MHz

Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3

Шина памяти 128 bit

Видеокарта от Club 3D, основанная на чипе Radeon X1600 XT, привлекает внимание своими характеристиками. Небольшое энергопотребление, поддержка последних графических технологий, высокие частоты графического чипа и памяти – казалось бы, чего еще желать? Как показывает опыт, производительность в штатном режиме не самая высокая, что несколько компенсируется разгоном ядра до 650 MHz, а памяти со временем выборки 1,4 нс до 1440 MHz. К сожалению, шина памяти имеет ширину 128 bit, и это не позволяет достичь более высокого уровня быстродействия.

Нам не удалось установить температуру графического процессора, но видеокарту нельзя назвать излишне горячей или шумной. В итоге получаем крепкого середнячка в линейке ATI.

Gainward Bliss 7600 GT Golden Sample

Цена – $215

★★★★★



Продукт предоставлен
«Рома», тел. (061) 224-0264

Графический процессор
GeForce 7600 GT

Частоты ядра/памяти 575/1500 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
670/1640 MHz

Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3

Шина памяти 128 bit

Акселераторы Gainward серии Golden Sample давно известны оверклокерам благодаря своим выдающимся способностям к разгону и хорошо продуманной СО, отводящей выделяемое тепло не только от графического чипа, но и с модулей памяти. Отдельного упоминания заслуживает кулер, шум которого не различим на общем фоне системы даже при максимальных оборотах. Причем это никоим образом не сказывается на тепловом режиме устройства.

GPU и видеопамять изначально функционируют на повышенных частотах, что позволяет показать лучшую производительность среди «одноклассников». Но этим дело не ограничивается: разгонный потенциал просто замечательный – 670 MHz по чипу и 1640 MHz по памяти, что является одним из самых выдающихся результатов в тестировании.

GeCube RX1600XT

Цена – $155

★★★★★



Продукт предоставлен
«Скайлайн», тел. (044) 238-6600

Графический процессор
Radeon X1600 XT

Частоты ядра/памяти 590/1370 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
600/1400 MHz

Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3

Шина памяти 128 bit

Данная видеокарта вызывает смешанные чувства. С одной стороны, ее производительность в штатном режиме очень неплоха, хотя несколько недотягивает до уровня устройств на чипе GeForce 7600 GT. Однако когда дело доходит до разгона, сказываются недостатки конструкции или монтажа системы охлаждения. Прирост частот по чипу и памяти составил всего 10 и 30 MHz соответственно, а это и разгоном назвать можно только с натяжкой. Дискомфорт создает довольно шумный вентилятор системы охлаждения, который не удается утихомирить сторонними программами: мы не смогли снять показания температурного датчика, так как ни одна из диагностических утилит не определила тип используемой термопары. В заключение отметим, что соотношение цены и производительности в штатном режиме хорошее, да и по стоимости это самое доступное решение на базе Radeon X1600 XT.

Gigabyte GV-NX76G256D-RH

Цена – $135

★★★★★



Продукт предоставлен
«Евро Плюс», тел. (044) 249-3741

Графический процессор
GeForce 7600 GS

Частоты ядра/памяти 450/800 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
500/860 MHz

Объем и тип видеопамяти
256 MB DDR2

Шина памяти 128 bit

Еще один представитель семейства GeForce 7600 GS, на этот раз от Gigabyte. Конструкция печатной платы соответствует референсному дизайну, однако система охлаждения оригинальная. Она представляет собой массивный радиатор с использованием тепловой трубки для лучшей теплоотдачи, но в отличие от аналогичных решений у других производителей единственная heatpipe на карте от Gigabyte не передает тепло от радиатора на тыльную сторону платы, а имеет скорее декоративную функцию. Но, как ни странно, при таком решении, внешне выглядящем декоративным, тепловой режим оказывается лучше, чем у схожих устройств. Естественно, что уровень разгона не слишком высок, но и не катастрофически низок. Gigabyte GV-NX76G256D-RH станет хорошим выбором экономного пользователя, желающего построить бесшумную систему.

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!

Современный компьютерный класс для тебя и твоих друзей



Организатор:





Торговая марка Delfics® green, при поддержке AMD и ATI, объявляет творческий конкурс для читателей журналов «Компьютерное Обозрение», «Домашний ПК», «Gameplay». Главным призом в нём станет современный компьютерный класс из 15 мошных ПК на базе процессоров AMD Athlon™ 64 X2, оснащенный операционной системой и готовый к работе.







Партнерами конкурса являются ведущие IT-издания Украины

Условия участия

Компьютерный класс Delfics® green разыгрывается среди школьников и студентов любого учебного заведения Украины. Принять участие в конкурсе может любой класс или группа. Ребятам необходимо оригинально изобразить логотип Delfics® green и сфотографироваться на его фоне. Способ изображения логотипа зависит только от фантазии украинских школьников и студентов. Чем креативнее будет версия логотипа, тем выше шансы на победу. Неординарность снимка, общий замысел фотографии, творческий подход в изображении логотипа Delfics® green — вот главные критерии оценки жюри.

Конкурс стартует 1 ноября, а продлится до 31 января 2007 года.

Необходимо разборчиво заполнить форму участника.*

Письма с пометкой «Компьютерный класс Delfics® Green» присылайте по адресу: торговая марка «Delfics® green» бульвар Дружбы народов, 7, Киев, 01042

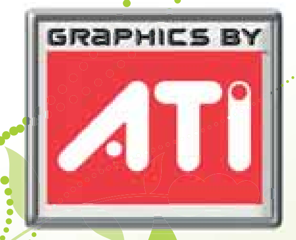
Все присланные фотографии размешаются на сайте www.delfics.com

Оценивают фото компетентное жюри, в которое входят организаторы конкурса. Кроме этого, зарегистрированные участники сайта смогут принять участие в интернет-голосовании. Рейтинг фото по голосованию сыграет важную роль при выборе победителя. Итоги Акции будут подведены 5 февраля 2007 года.

Всю информацию о результатах можно узнать на сайте www.delfics.com не позднее 5 февраля 2007 года, а также в журналах «Компьютерное Обозрение» — №7, «Домашний ПК» — №3, 2007, «Gameplay» — №3, 2007.

Спонсоры конкурса:





ЗАЯВКА УЧАСТНИКА

Учебное заведение____________________ Класс (группа)__________

Полный адрес учебного заведения______________________________

Телефон ________________ Контактное лицо (ФИО, полный адрес, e-mail, телефон, моб.телефон)____________________

*Более подробные условия ищите на www.delfics.com/class

Gigabyte GV-NX76T256D-RH

Цена – $170



Продукт предоставлен
K-Trade, тел. (044) 522-9222,
«Евро Плюс», тел. (044) 249-3741

Графический процессор GeForce 7600 GT

Частоты ядра/памяти 560/1400 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
590/1440 MHz

Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3

Шина памяти 128 bit

В данном тесте это одна из двух видеокарт, основанных на чипе GeForce 7600 GT, которые оснащены пассивной системой охлаждения. Silent-Pipe II состоит из двух алюминиевых радиаторов, каждый из них соединен тепловой трубкой с алюминиевым же теплосъемником. Конструкция платы такова, что для ее установки нужно два свободных слота, а это далеко не всем придется по вкусу. Кроме того, стоит заметить: для нормальной работы подобной видеокарты необходим просторный корпус с хорошей циркуляцией воздуха для качественного охлаждения радиаторов и избежания перегрева видеочипа.

Естественно, как и все видеокарты, оснащенные пассивной системой охлаждения, Gigabyte GV-NX76T256D-RH не блещет способностями к разгону и показывает результат всего лишь 590 MHz по чипу и 1440 MHz по памяти.

Gigabyte GV-RX80256D

Цена – $140



Продукт предоставлен
представительством Gigabyte в Украине, www.gigabyte.kiev.ua

Графический процессор Radeon X800

Частоты ядра/памяти 400/990 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
420/1090 MHz

Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3

Шина памяти 256 bit

Видеокарта построена на чипе прошлого поколения Radeon X800, но оснащена 256 MB памяти GDDR3 с полноценной 256-битовой шиной. Gigabyte GV-RX80256D не поддерживает новейших графических технологий, да и уровень производительности невысок по сравнению со многими участниками теста. Но, учитывая небольшую цену, она способна конкурировать с некоторыми современными решениями. Также среди плюсов стоит отметить пассивную систему охлаждения, состоящую из двух радиаторов на лицевой и тыльной стороне платы, соединенных между собой тепловыми трубками. Правда, такая конструкция, хоть и обеспечивает неплохое охлаждение и полную бесшумность работы устройства, не способствует хорошему разгону. Учитывая невысокую стоимость, этот вариант не разочарует тех, кто строит бесшумную игровую систему.

HIS X800GTO IceQ II

Цена – $175



Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

Графический процессор
Radeon X800 GTO

Частоты ядра/памяти 400/980 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
570/1230 MHz

Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3

Шина памяти 256 bit

Несмотря на устаревшую по сегодняшним меркам архитектуру графического чипа, видеокарты Radeon X800 GTO тем не менее показывают очень хорошую производительность даже на фоне представителей более современной линейки Radeon X1600. Немаловажную роль в этом играет шина памяти 256 bit (в отличие от 128-битовой у X1600). Недостаток пропускной способности интерфейса памяти трудно компенсировать даже самыми высокими частотами.

Использование системы охлаждения от Arctic Cooling позволяет нарастить частоты ядра и памяти и тем самым увеличить производительность, составив конкуренцию очень многим, более современным решениям. Правда, цена все еще остается весьма высокой, как для технологически устаревшего устройства.



HIS X800XL

Цена – $185





Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

Графический процессор
Radeon X800 XL

Частоты ядра/памяти 400/990 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
430/1000 MHz

Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3

Шина памяти 256 bit

Видеоакселераторы, построенные на базе ядра Radeon X800 XL, долгое время удерживали пальму первенства по производительности, но на сегодняшний день это уже далеко не так, ведь даже более дешевые устройства зачастую показывают намного лучшие результаты.

В дополнение к не самой высокой по современным меркам производительности Radeon X800XL не поддерживает современные технологии, применяемые в играх, что может стать существенным фактором при выборе видеокарты. Не радует и практически отсутствующие возможности разгона, хотя ожидать чего-то большего от одного из старших представителей семейства не стоит. И окончательное разочарование – это шумный кулер и очень высокие температурные показатели, как и почти во всех старших видеоплатах ATI.

Inno3D 7600GS

Цена – $120

★★★★★



Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

Графический процессор
GeForce 7600 GS

Частоты ядра/памяти 400/800 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
470/860 MHz

Объем и тип видеопамяти
512 MB DDR2

Шина памяти 128 bit

Видеокарты от Inno3D в первую очередь привлекают демократичной ценой, что справедливо и в отношении платы на базе ядра GeForce 7600 GS. Основной ее особенностью является увеличенный до 512 MB объем видеопамяти, установленной на борту, но в отличие от других схожих устройств это никоим образом не сказалось на частоте, с которой функционируют модули. Однако практика показала: для многих современных игр не столько важен объем, сколько быстродействие.

К сожалению, с разгоном у данного видеоадаптера не все так хорошо, как хотелось бы: нам удалось достичь всего лишь уровня 470/860 MHz по ядру и памяти соответственно. К тому же СО весьма шумна и плохо справляется со своими прямыми обязанностями. С другой стороны, при такой цене и оснащенности плата в целом выглядит очень даже привлекательно.

Inno3D 7600GT

Цена – $160

★★★★★



Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

Графический процессор
GeForce 7600 GT

Частоты ядра/памяти 560/1400 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
575/1540 MHz

Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3

Шина памяти 128 bit

Данная модель с виду не внушала доверия: небольших размеров радиатор из алюминия не способен эффективно охладить ядро GeForce 7600 GT. И наши опасения, к сожалению, подтвердились – прирост частоты графического чипа составил всего лишь 15 MHz, в результате чего показатель в 3DMark05 – 6120 баллов, оказался самым низким среди разогнанных продуктов, построенных на базе GeForce 7600 GT.

Хорошо, что уровень шума от небольшого вентилятора минимальный, но это, естественно, сказалось на температуре, которая является самой высокой среди всех участников тестирования – 81 °C под нагрузкой в штатном режиме и 94 °C после разгона, что практически на пределе возможностей чипа. Поэтому спасти данный продукт может лишь невысокая стоимость, которой отличаются продукты Inno3D.

MSI NX7600GT-T2D256EZ

Цена – $180

★★★★★





Продукт предоставлен
«Евро Плюс», тел. (044) 249-3741

Графический процессор
GeForce 7600 GT

Частоты ядра/памяти 560/1400 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
585/1520 MHz

Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3

Шина памяти 128 bit

Еще один участник нашего тестирования с пассивной системой охлаждения – видеокарта MSI NX7600GT-T2D256EZ, которая построена на печатной плате собственной разработки.

К сожалению, СО смонтирована недостаточно хорошо. В частности, между модулями памяти и радиатором нет термопрокладок, что создает эффект «теплового мешка», в связи с чем максимальная частота памяти не превысила 1520 MHz. Радиатор, состоящий из двух частей, объединенных тепловыми трубками, с трудом справляется с GeForce 7600 GT: максимальный прирост для ядра составил всего 25 MHz. Но оверклокеров в любом случае вряд ли заинтересует видеоадаптер с пассивной системой охлаждения, а те, кто прежде всего ценит тишину, останутся довольны бесшумным продуктом на таком мощном чипе.

MSI RX1600XT-T2D256EZ

Цена – $160

★★★★★



Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

Графический процессор
Radeon X1600 XT

Частоты ядра/памяти 590/1370 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
650/1450 MHz

Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3

Шина памяти 128 bit

Внешний вид устройства впечатляет, и на то есть причины. Инженеры компании MSI специально разработали дизайн печатной платы, которая получилась несколько длиннее, чем у большинства других Radeon X1600 XT. Система охлаждения представляет собой «сэндвич» из двух массивных радиаторов, объединенных двумя тепловыми трубками для лучшего теплообмена. На лицевой радиатор нанесена аппликация в виде взлетающей ракеты – по всей видимости, именно так производители хотели указать на высокое быстродействие платы. Что вполне оправданно: несмотря на пассивную систему охлаждения, MSI RX1600XT-T2D256EZ по возможностям разгона опередила даже аналогичные акселераторы с активными кулерами. Возможно, это следствие более грамотного проектирования печатной платы и качественного монтажа СО.

Palit 7600GT Sonic

Цена – $175

★★★★★





Продукт предоставлен
Palit Microsystems Inc, www.palit.com.tw/ru

Графический процессор
GeForce 7600 GT

Частоты ядра/памяти 575/1500 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
690/1650 MHz

Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3

Шина памяти 128 bit

Дизайн видеокарты довольно сильно отличается от референсного. Инженеры компании не просто решили использовать другую систему охлаждения, но и полностью переработать конструкцию платы. Изначально Palit 7600GT Sonic немного разогнана до 575/1500 MHz по ядру и памяти соответственно. Модули производства Samsung имеют время выборки 1,2 нс, что позволило при оверклокинге достичь 1650 MHz – рекорд среди устройств, построенных на чипе GeForce 7600 GT. Не менее впечатляющим оказался и прирост частоты GPU – до 690 MHz.

Отдельного упоминания заслуживает система охлаждения с большим тихоходным вентилятором, что не только благотворно сказалось на уровне шума, но и на тепловом режиме, несмотря на использование алюминия вместо меди для изготовления радиатора.

Palit 7900GS Sonic

Цена – $250

★★★★★



Продукт предоставлен
Compass, тел. (044) 531-9730

Графический процессор
GeForce 7900 GS

Частоты ядра/памяти 500/1400 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
620/1620 MHz

Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3

Шина памяти 256 bit

Акселератор на базе чипа GeForce 7900 GS являлся, наверное, самой ожидаемой новинкой. Высказывалось множество предположений относительно возможного уровня производительности и разгона. Но все эти размышления уже далеко позади, и перед нами одна из первых ласточек – Palit 7900GS Sonic.

Как и все продукты серии Sonic, данный акселератор имеет увеличенные частоты – 500/1400 MHz по чипу и памяти, но и это не предел: максимальные частоты, на которых карта стабильно работала, составили 620/1620 MHz.

Отдельного упоминания заслуживает и система охлаждения – высокопрофильный радиатор черного цвета, изготовленный из алюминия, такой же черный кулер, который при небольшой скорости вращения и благодаря увеличенному углу атаки имеет низкий уровень шума и хорошую эффективность.

Point of View VGA150223P

Цена – $205

★★★★★



Продукт предоставлен
«Евро Плюс», тел. (044) 249-3741

Графический процессор
GeForce 6800 GS

Частоты ядра/памяти 425/1000 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
460/1040 MHz

Объем и тип видеопамяти
512 MB GDDR3

Шина памяти 256 bit

На примере видеокарт, основанных на чипе GeForce 6800 GS (NV42), можно понять, насколько быстро все меняется в процессе эволюции компьютерных компонентов. Недавно, полгода назад, такой акселератор получил в нашем тестировании знак «Выбор редакции» («Домашний ПК», № 4, 2006). И вот спустя совсем немного времени подобная плата уже не оправдывает своей довольно высокой стоимости.

Point of View VGA150223P весьма далек от референса: к сожалению, очень удачный и практически бесшумный кулер, состоящий из игольчатого радиатора и тепловой трубки, канул в Лету, а тот, что используется на данном устройстве, шумит нещадно. Ко всему прочему CO плохо справляется со своими прямыми обязанностями, доводя температуру чипа до 85 °C, а это самым негативным образом сказывается на возможностях разгона.

Point of View VGA150812

Цена – $195

★★★★★



Продукт предоставлен
«Евро Плюс», тел. (044) 249-3741

Графический процессор
GeForce 7600 GT

Частоты ядра/памяти 560/1400 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
615/1500 MHz

Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3

Шина памяти 128 bit

Видеокарта с непроизносимым названием VGA150812 показала себя крепким середнячком. Приятное впечатление произвел низкий уровень шума, издаваемого стандартным кулером. Прирост частоты при разгоне не стал рекордным, но и не разочаровывал, как в случае с некоторыми конкурентами: 620 MHz по ядру и 1500 MHz по памяти – относительно неплохой результат, однако учитывая использование активной системы охлаждения, мы ожидали большего. Цена же, наоборот, могла бы быть и ниже, поскольку она опережает таковую даже у более именитых продуктов.

Ко всему прочему под нагрузкой температура чипа достигала 68 °C, что является платой за малошумящий кулер. Приличная производительность в штатном режиме и невысокий уровень шума позволяют рекомендовать плату тем, кто не нацелен на экстремальный разгон.

Point of View VGA150827

Цена – $245

Продукт предоставлен
«Навигатор», тел. (044) 241-9494
«Евро Плюс», тел. (044) 249-3741

Графический процессор GeForce 7900 GS

Частоты ядра/памяти 450/1220 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
580/1440 MHz

Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3

Шина памяти 256 bit

Внешний вид видеокарты не очень впечатляет, в частности небольшой радиатор не внушает особого доверия. Но все сомнения исчезают, когда ее включаешь: компактный кулер, прикрывающий лишь графическое ядро, хоть и весьма шумный, однако прекрасно справляется со своими обязанностями и даже при разгоне GPU до уровня 580 MHz температура не поднимается выше 69 °C.

Несколько необычными оказались штатные частоты, на которых работает акселератор. Если графический чип соответствует стандарту (580 MHz), то память как раз отличается заниженной частотой – 1220 MHz (против проектных 1320 MHz), что вызывает удивление. Впрочем, в разгоне видеокарта показала себя хорошо – 580/1440 MHz являются весьма достойным результатом, хотя и чуть меньшим, чем у некоторых соперников.

PowerColor X1650Pro

Цена – $125



Продукт предоставлен
представительством PowerColor в России, www.powercolor.com

Графический процессор
Radeon X1650 Pro

Частоты ядра/памяти 600/1400 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
615/1460 MHz

Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3

Шина памяти
128 bit

PowerColor X1650Pro построена на новом чипе производства ATI Technologies, призванном заменить уходящий на покой Radeon X1600 XT. Внешний вид видеокарты весьма оригинален – сочетание черного массивного радиатора, оснащенного практически бесшумным вентилятором, с красным текстолитом очень гармонично. Частоты чипа и памяти повышены относительно Radeon X1600 XT, но ненамного – всего лишь на 10 MHz, да и уровень разгона не впечатляет. Однако цена заставляет задуматься – ведь за $125 в общем-то невозможно купить плату с такой производительностью, да еще и столь тихую. В этом отношении у PowerColor соперников нет, и единственной проблемой будет найти ее в продаже. К сожалению, мы не можем судить о температурных показателях данной платы, поскольку ни одна из диагностических утилит не смогла определить тип датчика.

Sapphire X1600Pro Ultimate

Цена – $140





Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

Графический процессор
Radeon X1600 Pro

Частоты ядра/памяти 500/540 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
550/640 MHz

Объем и тип видеопамяти
256 MB DDR2

Шина памяти 128 bit

Платы на базе чипа Radeon X1600 Pro теперь уступают место Radeon X1650 Pro. Но ресурс старого GPU не исчерпан, и интересные продукты на его основе есть. Видеокарты от Sapphire с названием Ultimate изначально оснащались пассивной системой охлаждения, но в последнее время их конструкция немного изменилась. На первый взгляд это все тот же «сэндвич» из двух массивных радиаторов, соединенных тепловой трубкой, но на тыльной стороне теперь установлен вентилятор, который хоть и имеет не очень высокую скорость вращения, издает неприятный звук. Можно было надеяться, что такое решение позволит получить существенный прирост быстродействия, но, к сожалению, надежды не оправдались – достигнутый нами уровень составил всего 550/640 MHz по ядру и памяти соответственно, что можно считать лишь средним результатом.

Sapphire X1600XT Ultimate

Цена – $170



Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

Графический процессор
Radeon X1600 XT

Частоты ядра/памяти 590/1370 MHz

Возможный разгон ядра/памяти
640/1460 MHz

Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3

Шина памяти 128 bit

Внешне видеокарта ничем не отличается от младшего собрата Sapphire X1600Pro Ultimate, различить их можно только по надписи на упаковке или самом устройстве. Все тот же (не совсем уместный на плате с названием Ultimate) вентилятор, издающий неприятный звук. Разгон также не рекордный и составляет 640/1460 MHz по ядру и памяти. Несмотря на активную систему охлаждения, температура GPU оказалась довольно высокой даже по сравнению с некоторыми устройствами, оснащенными пассивной СО.

Производительности видеоадаптера на базе X1600 XT на сегодняшний день хватает для большинства задач, но вот в тяжелых режимах ему уже приходится туго, а учитывая не самую низкую цену, можно подыскать и что-то более производительное или же хорошо поддающееся разгону.

Sapphire X1650Pro

Цена – $150

★★★★★



Продукт предоставлен
Compass, тел. (044) 531-9730
Графический процессор
Radeon X1650 Pro
Частоты ядра/памяти 600/1400 MHz
Возможный разгон ядра/памяти
635/1480 MHz
Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3
Шина памяти 128 bit

Одна из горячих новинок месяца, видеокарта от Sapphire, построенная на новом ядре Radeon X1650 Pro, от своего предшественника отличается прежде всего типом используемой памяти (GDDR3 вместо DDR2) и повышенными частотами – 600/1400 MHz против 500/540 MHz у Radeon X1600 Pro. Естественно, это самым лучшим образом сказывается на производительности, и данные платы уже могут конкурировать с GeForce 7600 GT, тем более что стоят они дешевле. GPU обладает не самым «горячим нравом», а потому вентилятор вращается на малых оборотах, отчего его шум практически не различим.

К сожалению, прирост частот при разгоне оказался далеко не лучшим, составив лишь 635/1480 MHz по ядру и памяти. Но в любом случае устройства, построенные на этом чипе, станут прекрасным выбором для экономного пользователя.

Sapphire X800GTO

Цена – $165

★★★★★



Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua, «Евро Плюс», тел. (044) 249-3741; Compass, тел. (044) 531-9730
Графический процессор
Radeon X800 GTO
Частоты ядра/памяти 400/980 MHz
Возможный разгон ядра/памяти
480/1100 MHz
Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3
Шина памяти
256 bit

К сожалению, видеокарты на основе Radeon X800 GTO не поддерживают современные графические нововведения, которые пользуются все большей популярностью у разработчиков. Но несмотря на это, производительности такой карты еще вполне хватает для комфортной игры в не очень тяжелых режимах, так что остается только желать, чтобы и цена была несколько пониже. Не добавляет оптимизма и очень шумный вентилятор системы охлаждения, характерный для референсного кулера видеокарт Radeon этого поколения. А в случае с Sapphire X800GTO система охлаждения еще и не вполне справляется со своими обязанностями: температура чипа доходила до 76 °C под нагрузкой в штатном режиме и 81 °C – после разгона.

Учитывая все эти нюансы, можно порекомендовать обратить внимание на более производительные решения.

Sapphire X800GTO Ultimate

Цена – $165

★★★★★





Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua
Графический процессор
Radeon X800 GTO
Частоты ядра/памяти 400/980 MHz
Возможный разгон ядра/памяти
460/1090 MHz
Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3
Шина памяти 256 bit

Единственным отличием от аналогичной видеокарты, но без слова «Ultimate» в названии, является конструкция системы охлаждения. Она представляет собой «сэндвич» из двух алюминиевых радиаторов, объединенных тепловыми трубками. Как и в случае с другими устройствами от Sapphire, обладающими такой СО, в новой версии на тыльном радиаторе установлен весьма шумный кулер. Хорошо, что у Sapphire X800GTO Ultimate он несколько тише референсного, но температура выше и очень близка к критической – 85 °C под нагрузкой.

Отсутствие поддержки новейших графических технологий в играх, завышенная цена как для устройства с устаревшей архитектурой да и посредственный уровень разгона (460/1090 MHz для GPU и памяти соотвественно) вынуждают искать варианты среди других продуктов за эти деньги.

Sapphire X850XT

Цена – $177

★★★★★



Продукт предоставлен
Compass, тел. (044) 531-9730
Графический процессор
Radeon X850 XT
Частоты ядра/памяти 520/1080 MHz
Возможный разгон ядра/памяти
590/1120 MHz
Объем и тип видеопамяти
256 MB GDDR3
Шина памяти 256 bit

Не так давно видеокарты, построенные на чипе Radeon X850 XT, были пределом мечтаний очень многих игроков. Однако времена меняются, появляются более высокопроизводительные решения, цена на старые продукты снижается, и так случилось, что о Radeon X850 XT забыли. А зря: бывший лидер даже сейчас демонстрирует очень хорошие показатели в реальных приложениях – 43 fps в F.E.A.R., это один из лучших результатов в нашем тестировании. И если бы не отсутствие поддержки новейших технологий, то плата могла бы удостоиться титула «Выбор редакции». К тому же довольно шумный кулер, призванный укротить пыл горячего чипа, едва справляется с нагрузкой. И тем не менее это как раз тот редкий случай, когда за приемлемые деньги можно приобрести флагманский продукт, пусть и прошлого поколения.

Итоги

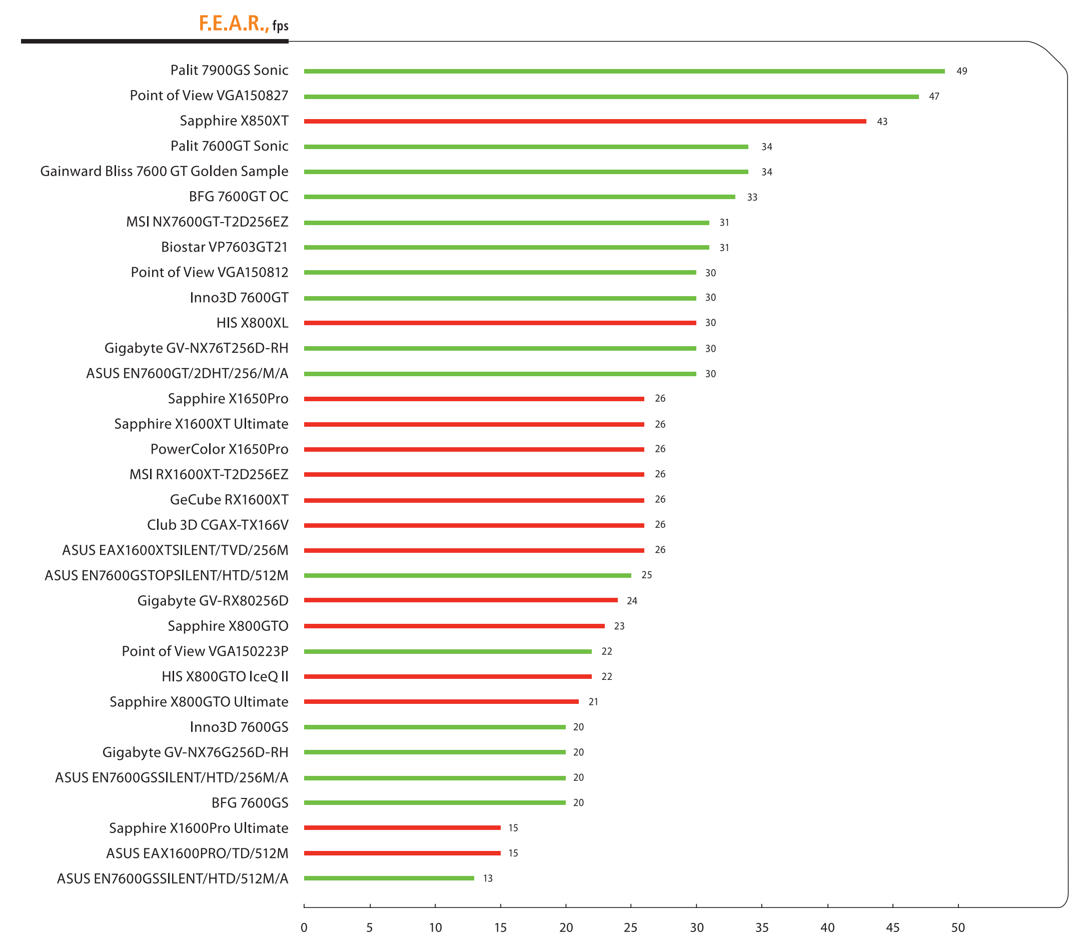
Само тестирование и его результаты оказались довольно интересными: если в ряду видеокарт, основанных на чипе NVIDIA GeForce, есть только один представитель устаревшей линейки 6xxx, то среди плат на базе ATI Radeon множество как новых, так и морально устаревших устройств.

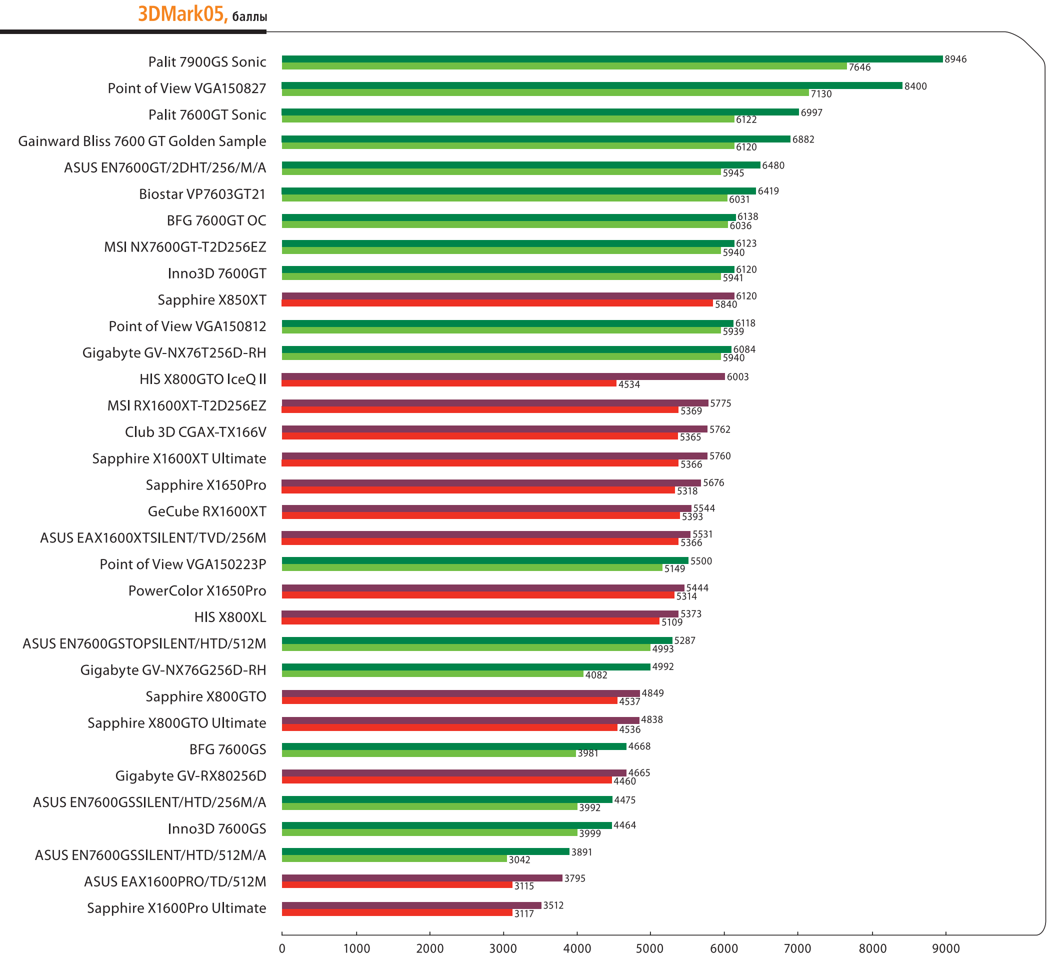
Как видно из диаграмм, бывшие лидеры уже не в состоянии показать достойный уровень производительности на фоне новичков, но с другой стороны, многие из них еще могут похвастать хорошими результатами, а учитывая невысокую цену – вызвать немалый интерес у покупателей.

Тем не менее «**Выбор редакции: лучшая покупка**» присуждается Palit 7600 GT Sonic благодаря хорошо продуманному дизайну, невысоким требованиям к подсистеме питания, тихой системе охлаждения и выдающемуся уровню разгона. Без сомнений, графические акселераторы GeForce 7600 GT стали настоящими бестселлерами в столь короткий срок и сменили на этом пьедестале GeForce 6600 GT.

«**Выбор редакции: лучшее качество**» также оказывается у видеоадаптера производства Palit, на сей раз на базе чипа NVIDIA GeForce 7900 GS. Эти платы появились буквально в самый последний момент и едва успели попасть в наше тестирование. Модель же Palit 7900 GS Sonic, кроме того что является устройством с повышенными производителем частотами, обладает впечатляющими способностями к разгону, а эффектный дизайн и очень тихий кулер дополняют картину. Пока что это лучший продукт в данном ценовом диапазоне.

Не секрет, что многие игроки (и что даже важнее – производители игр) являются приверженцами ATI Technologies, графические процессоры которой часто показывают и более высокое быстродействие, и картинку лучшего качества. В связи с этим хотелось бы отметить два продукта, построенных на базе чипов Radeon. Sapphire X850XT обходит по производительности многих из участников этого тестирования, хотя и не поддерживает новейшие графические технологии. Стоит также обратить внимание и на устройство HIS X800GTO IceQ II, в котором использована система охлаждения, разработанная компанией Arctic Cooling. Вскоре мы увидим новые решения ATI в данном классе, и тогда звание «чемпионов в средней ценовой категории» вполне сможет перейти к команде «красных».







044 537 2371
http://nebesa.ua

ПОКА ТЫ ВИСИШЬ
ДРУГИЕ ЛЕТАЮТ







e-GeForce 7900 GTX

512 Mb 1,2 ns GDDR3 (256-bit)
650/1600
Fan
HDTV, DVI
PCI-E
512-P2-E572-AR



e-GeForce® 7950 GT KO

512 Mb 1,5 ns GDDR3 (256-bit)
560/1450
Copper + Fan
HDTV, DVI
PCI-E
512-P2-E635-AR



e-GeForce® 7900 GS

256 Mb 1,5 ns GDDR3 (256-bit)
450/1320
Fan
HDTV, DVI
PCI-E
256-P2-E620-AR



e-GeForce® 7800 GS

256 Mb 1,4 ns GDDR3 (256-bit)
375/1200
Fan
D-Sub, DVI, VGA
AGP 8X/4X
256-A8-E505-AX





Фото Руслана Двойничкова

Лазерные принтеры монохромные и цветные

Дмитрий Баламут

Интерес домашних пользователей к персональным лазерным принтерам за последний год несколько видоизменился. Все больше потенциальных покупателей обращают внимание на цветные аппараты начального уровня. И это неудивительно, ведь они уже преодолели барьер $500 и продолжают двигаться вниз по ценовой шкале. Однако спрос на подобные устройства еще не столь велик, чтобы говорить об уходе персональных черно-белых «лазерников» в тень. Следовательно, было решено провести комбинированное тестирование. Мы не ставим задачу непосредственно сравнить полноцветные и монохромные аппараты, лишь хотим предложить читателю информацию об актуальных моделях, их функциональных возможностях, а также скоростных и качественных показателях и ориентировочных ценах.

Циклы обновления модельных рядов отличаются у разных производителей и зачастую превышают один год, так что в тест попали и новейшие устройства, только появившиеся на прилавках магазинов, и хорошо зарекомендовавшие себя «ветераны» черно-белой лазерной печати. Среди цветных принтеров можно встретить и аппараты с двухгодичным «опытом работы на рынке», но существенно сниженная цена удерживает их в числе актуальных моделей.

Продукты предоставлены компаниями

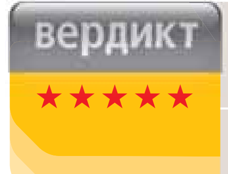
Brother	ERC	www.erc.kiev.ua
Canon	Представительство Canon в Украине	www.canon.com.ua
Epson	Представительство Epson в Украине	www.epson.ua
HP	ERC	www.erc.kiev.ua
Konica-Minolta	Представительство Konica-Minolta в Украине	www.konicaminolta.com.ua
Lexmark	Представительство Lexmark в Украине	(044) 494-2557
Oki	Представительство Oki в Украине	www.oki.ua
Samsung	Представительство Samsung в Украине	www.samsung.ua
Xerox	Представительство Xerox в Украине	www.xerox.ua



Brother
HL-2040/HL-2030

Цена – $140/120 **Цена картриджа – $55**

Разрешение 2400×600 dpi
Скорость печати 20/16 с./мин
Емкость входного лотка 250 листов
Интерфейсы USB 2.0, LPT/USB 2.0
Ресурс картриджа/фотобарабана 2500 (5% заполнение)/12 000 отпечатков
Объем встроенной памяти 8 MB
Максимальная месячная нагрузка 10 000 отпечатков
Энергопотребление (максимальное) 450 Вт
Допустимая плотность носителя 60–161 г/м²



ЗА
Высокая производительность; гибкие настройки драйвера

ПРОТИВ
Не предусмотрено диффузное заполнение для печати монохромных изображений

Этот принтер можно смело отнести к классу «работяг» для современного домашнего офиса. Устройство достаточно компактно и размещается как на столе, так и на отдельной подставке. Панель управления предельно проста и имеет лишь четыре индикатора (низкий уровень тонера в картридже, нет бумаги в лотке, неисправность барабана, сигнал готовности) и одну кнопку (повтор последнего задания). Все остальные функции управления и настройка осуществляются через интерфейс драйвера.

Предусмотрено два способа загрузки бумаги: через обычный лоток и специальную щель полистовой подачи. В ней имеются отдельные независимые направляющие, которые можно подогнать под требуемый формат. Это удобно, если надо заполнить форму или бланк.

Скоростные показатели довольно внушительны для столь компактного устройства. При печати в потоковом режиме с разрешением 600 dpi реальная производительность составляет 20,8 с./мин, а первую страницу можно получить уже через 12 с после отправки задания на печать. Если есть необходимость вывести изображение с высоким качеством (HQ 1200 dpi в настройках драйвера), например чертеж или очень мелкий текст, то скорость снизится до 10 с./мин. Причем не за счет самого процесса печати, а из-за пауз между выводом отдельных страниц.

Основные отличия старшей модели от младшей – скорость выхода отпечатков (разница в 4 с./мин), а также отсутствие LPT-порта у младшей. HL-2040 обеспечивает более плотное заполнение, чем HL-2030, что может оказаться предпочтительнее при печати на прозрачной пленке.



Epson
EPL-6200L

Цена – $140 **Цена картриджа/фотобарабана – $77/83**

Разрешение 600×600 dpi
Скорость печати 20 с./мин
Емкость входного лотка 150 листов
Интерфейсы USB 2.0, LPT
Ресурс картриджа/фотобарабана 3000 (5% заполнение)/20 000 отпечатков
Объем встроенной памяти 2 MB
Максимальная месячная нагрузка 15 000 отпечатков
Энергопотребление (максимальное) н/д
Допустимая плотность носителя 60–163 г/м²



ЗА
Высокая скорость печати; раздельный картридж с большим ресурсом тонер-банка

ПРОТИВ
Нет полистовой подачи; стартовый картридж половинной емкости

Дизайн и конструкция корпуса данного аппарата нехарактерны для Epson, что свидетельствует о принадлежности к бюджетному классу. Бумага подается из откидного нижнего лотка, который можно поднять, когда принтер не используется, и таким образом минимизировать занимаемую площадь.

Полистовая загрузка и прямой тракт не предусмотрены вовсе, и это не позволяет печатать на плотных носителях. Вывод отпечатков производится в раскладной верхний лоток. В качестве расходных материалов используются раздельный тонер-картридж и блок переноса изображения. Соответственно, менять можно только тот из модулей, чей ресурс исчерпан, что снижает эксплуатационные затраты. Дополнительную экономию средств обеспечит применение увеличенных емкостей с порошком.

Максимальное разрешение ограничено значением 600×600 dpi, при этом оно же является и минимальным. Особенность драйвера – отсутствие в списке режимов печати EPL-6200L чернового, доступен только вывод документов с разрешением 600 dpi. Вероятно, применение меньших значений признано конструкторами нецелесообразным, так как оно не повышает производительности, но ведет к потере качества.

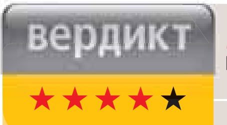
При включении режима экономии тонера существенно снижается плотность заполнения сплошных областей, а контрастные объекты (буквы, например) обводятся контуром. По скорости печати EPL-6200L – один из самых быстрых в нашем тесте. Почти 19,3 с./мин в потоковом режиме, а первую страницу можно получить через 16 с. Устройство имеет полностью программное управление, а на корпусе есть лишь два индикатора – готовность и ошибка.



HP
LaserJet 1020

Цена – $150 **Цена картриджа – $62**

Разрешение 2400×600 dpi	**Объем встроенной памяти** 2 MB
Скорость печати 14 с./мин	**Максимальная месячная нагрузка** 5000 отпечатков
Емкость входного лотка 150 листов	**Энергопотребление (максимальное)** 250 Вт
Интерфейс USB 2.0	**Допустимая плотность носителя** 60–163 г/м²
Ресурс картриджа 2000 отпечатков (5% заполнение)	



ЗА
Компактность; простота управления

ПРОТИВ
Средняя скорость печати; малая месячная нагрузка

Эта недорогая модель от именитого бренда пришла на смену LaserJet 1010 и уже успела завоевать популярность на отечественном рынке. Корпус данного аппарата самый маленький среди устройств с вертикальной компоновкой элементов, есть привычные откидные входной и выходной лотки. Под передней крышкой расположен также порт полистовой подачи с отдельными направляющими. Однако он пригодится только для заполнения форм или нанесения адреса на конверт, поскольку прямой тракт для печати на плотных носителях не предусмотрен.

Традиционно для принтеров Hewlett-Packard картридж, кроме емкости с тонером, содержит фотобарабан. Такое решение увеличивает стоимость расходных материалов, но упрощает обслуживание.

Тесты подтвердили заявленные показатели скорости и разрешающей способности. В потоковом режиме производительность составляет 13,8 с./мин. А радиус центрального черного круга на радиальной мире соответствует разрешению 600 dpi. Стоит отметить и хорошую различимость градаций серого, создаваемых методом halftoning: границы плашек с разной степенью заполнения отчетливо видны, причем как вблизи белого, так и в области почти полной заливки (черный цвет).

К недостаткам относится некоторая неоднородность нанесения тонера по ширине листа, что, впрочем, никак не отражается на текстовых документах.

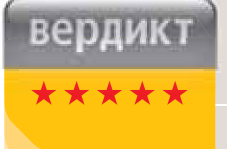
В общем, LaserJet 1020 можно назвать классическим представителем персональных лазерных принтеров. Он очень компактен, прост в управлении и не требует специального ухода, а качества получаемых отпечатков и быстродействия вполне хватает для типичных запросов домашних пользователей.



Konica Minolta PagePro 1350W

Цена – $132 **Цена картриджа/фотобарабана – $73/105**

Разрешение 1200×1200 dpi	**Объем встроенной памяти** 8 MB
Скорость печати 20 с./мин	**Максимальная месячная нагрузка** 15 000 отпечатков
Емкость входного лотка 150 листов	**Энергопотребление (максимальное)** 400 Вт
Интерфейсы USB 1.1, LPT	**Допустимая плотность носителя** 60–163 г /м²
Ресурс картриджа/фотобарабана 3000 отпечатков (5% заполнение)/ 20 000 отпечатков	



ЗА
Высокое физическое разрешение; раздельный картридж

ПРОТИВ
Малая скорость при печати с разрешением 1200 dpi

Рассматриваемый аппарат – единственный участник тестирования, который имеет максимальное физическое разрешение 1200 dpi. Сразу отметим, что при задействовании данного режима существенно падает производительность печатающего механизма (приблизительно в два раза), поэтому пользоваться им стоит только тогда, когда действительно важно максимальное качество. В настройках драйвера, кроме стандартных разрешений 600 dpi и 1200 dpi, можно выставить промежуточный вариант 1200×600 dpi. В таком случае мелкие детали прорабатываются лучше, а быстродействие практически не снижается.

Отличительная особенность драйвера – «ручной дуплекс» с печатью в два прохода, при котором пользователь выбирает вариант сшивки листов, а потом сам должен перекладывать их из выходного лотка во входной.

Тесты выявили некую особенность: при включении высокого разрешения близко расположенные линии и точки накладываются друг на друга и создают впечатление большей плотности заполнения, из-за чего отпечаток выглядит темными. Поэтому настройку 1200×1200 dpi стоит использовать для вывода изображений с малой концентрацией элементов – например чертежей и графиков, но не фотографий.

Konica Minolta, подобно другим производителям, пошла по пути переноса всех органов управления в интерфейс драйвера, но кнопка отмены все же осталась на корпусе. Такое решение, как подтверждает практика, оказывается очень полезным, когда принтеру отправлено ошибочное задание и его нужно оперативно отменить.

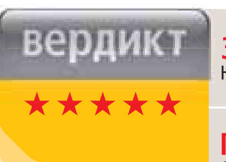
В общем и целом, PagePro 1350W весьма неплох как по качеству и точности отпечатка, так и по производительности.



Lexmark E-120n

Цена – 759 грн **Цена картриджа – 320 грн**

Разрешение 600×600 dpi	**Объем встроенной памяти** 16 MB
Скорость печати 19 с./мин	**Максимальная месячная нагрузка** 10 000 отпечатков
Емкость входного лотка 150+15 листов	**Энергопотребление (максимальное)** н/д
Интерфейсы USB 2.0, Ethernet 100Base-TX	**Допустимая плотность носителя** 60–160 г/м²
Ресурс картриджа/фотобарабана 2000 (5% заполнение)/25 000 отпечатков	



ЗА
Наличие сетевого интерфейса; эмуляция PCL

ПРОТИВ
Стоимость отпечатка будет выше, чем у конкурентов

В сложенном состоянии Lexmark E-120n занимает минимум места, правда, открытый лоток подачи бумаги заметно увеличивает габариты. Стоит заметить, что он накрывается полупрозрачной крышкой очень удачной конструкции – пользоваться ею удобно. Из преимуществ данного устройства можно назвать высокую производительность, достаточно большую допустимую месячную нагрузку и наличие сетевого адаптера, позволяющего применять E-120n не только на локальном рабочем месте, но и как центр печати в сети современного домашнего офиса.

В процессе тестирования принтер продемонстрировал темп вывода текстового документа до 19,3 с./мин, что с учетом погрешности измерения времени можно считать равным паспортным 19 с./мин. Первый лист появляется, как правило, чуть более чем через 9 с после выдачи задания в текстовом редакторе. Печать PDF-документа, насыщенного фотографиями и деловой графикой, происходила чуть медленнее (17,4 с./мин) при выходе первой страницы через 10 с. Производительность потоковой печати в варианте сетевого подключения осталась той же, но в среднем на 1 с увеличивалась пауза перед началом работы. Степень детализации тестового векторного образца соответствовало разрешению 600 dpi даже при выборе режима 1200IQ. Читабелен обычный текст начиная с размера символов в 3 пункта, а инверсный – с 4. Градиентные растяжки получили хорошую, но не отличную оценку – нормальный результат для бюджетного принтера.

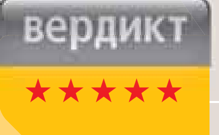
Едва ли не единственный его недостаток – высокая стоимость отпечатка, и это еще удивительнее, если учитывать, что в нем применяются раздельные тонер-картриджи и блок формирования изображения.



OKI
B4100

Цена – $180 **Цена картриджа/фотобарабана – $31/110**

Разрешение 1200×600 dpi
Скорость печати 18 с./мин
Емкость входного лотка 250 листов
Интерфейсы USB 2.0, LPT
Ресурс картриджа/фотобарабана 3000 (5% заполнение)/25 000 отпечатков
Объем встроенной памяти 8 MB
Максимальная месячная нагрузка 15 000 отпечатков
Энергопотребление (максимальное) 350 Вт
Допустимая плотность носителя 60–120 г/м^2



ЗА
Очень гибкие настройки драйвера; прямой тракт с малой кривизной изгиба

ПРОТИВ
Артефакты печати при включении режима экономии тонера

Данный принтер – единственный в нашем тесте основан на светодиодной технологии печати. Он имеет довольно высокую стоимость (аппарата, не расходников), но предоставляет пользователю широкую функциональность, сравнимую с возможностями моделей среднего класса.

Входной лоток с механическим индикатором заполненности целиком расположен внутри корпуса, что предотвращает накопление пыли во время длительных простоев и засорение печатающего механизма. Прямой тракт организован наиболее «правильно»: порт полистовой подачи с регулируемыми направляющими находится за откидной панелью на лицевой части устройства, а выходная щель с выдвижным суппортом и ограничителем – на тыльной стороне. При этом весь тракт имеет малую кривизну изгиба и позволяет наносить изображение даже на плотный картон или специальный полимерный материал.

Особого внимания заслуживает драйвер. Он прост в управлении и позволяет конфигурировать принтер в очень широких пределах. Кроме обычных параметров расположения страниц на листе, разрешения, контрастности и плотности заполнения, есть возможность выбора трафарета размытия (штриховка или сетка) и трехпозиционная регулировка детальности текстуры размытия. Для вывода презентаций с цветным текстом можно полностью выключить передачу градаций серого и печатать только черным цветом.

Режим экономии тонера имеет три ступени. При максимальном сбережении отпечаток выглядит очень светлым, а расход существенно снижается – хороший вариант для черновых копий документов.

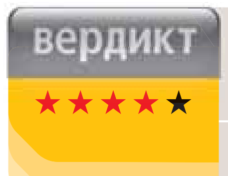
В целом OKI B4100 – отличный аппарат для домашнего применения.



Samsung ML-2015

Цена – $110 Цена картриджа – $70

Разрешение 1200×600 dpi	**Объем встроенной памяти** 8 MB
Скорость печати 20 с./мин	**Максимальная месячная нагрузка** 5000 отпечатков
Емкость входного лотка 150 листов	**Энергопотребление (максимальное)** 300 Вт
Интерфейсы USB 1.1, LPT	**Допустимая плотность носителя** 60–163 г/м²
Ресурс картриджа 3000 отпечатков (5% заполнение)	



ЗА
Компактность; высокое для своей цены быстродействие

ПРОТИВ
На отпечатках заметны горизонтальные полосы

Эта модель относится к недорогим монохромным лазерным принтерам для малых и домашних офисов и пришла на смену хорошо известной ML-1615. Главным отличием от предшественницы является возросшая скорость вывода, которая составляет 20 с./мин против 16 у предыдущей модификации. Устройство достаточно компактно и не займет много места на рабочем столе. Панель управления предельно проста и состоит лишь из двух двуцветных индикаторов (готовность/ошибка, режим экономии тонера) и одной кнопки (отмена задания). Все остальные настройки осуществляются через драйвер.

Предусмотрено два способа загрузки бумаги: через откидной лоток с горизонтальным расположением, а также с помощью порта полистовой подачи. Он имеет отдельные регулируемые направляющие, которые легко подогнать под требуемый формат. Отметим, что ранее в моделях данной серии загружать носители можно было только через лоток. Постраничная подача осуществлялась через крышку лотка без направляющих, и это могло привести к перекосу или застреванию листа.

Скоростные показатели довольно внушительны для столь компактного устройства. При печати в потоковом режиме с разрешением 600 dpi измеренная производительность составляет 20 с./мин, а первую страницу можно получить уже через 10–12 с после отправки задания на печать, если принтер пребывает в режиме ожидания, или через 39 с – с «холодного старта».

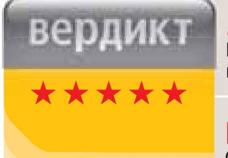
Интерфейс драйвера очень прост, но имеет все необходимые настройки: разрешение (1200 или 600 dpi), тип носителя, масштабирование страниц на листе и режим экономии тонера. Если предполагается печатать только текст, то никакой дополнительной настройки вообще не понадобится.



Samsung ML-2570

Цена – $210 Цена картриджа – $70

Разрешение 1200×1200 dpi	**Объем встроенной памяти** 32 MB
Скорость печати 24 с./мин	**Максимальная месячная нагрузка** 10 000 отпечатков
Емкость входного лотка 250 листов	**Энергопотребление (максимальное)** н/д
Интерфейс USB 2.0, LPT	**Допустимая плотность носителя** 60–163 г/м²
Ресурс картриджа 3000 отпечатков (5% заполнение)	



ЗА
Высокая производительность; хорошее качество вывода

ПРОТИВ
Стартовый картридж на 1 тыс. отпечатков; не очень удобный раскладной лоток подачи

Производство монохромных лазерных принтеров достигло той стадии развития, когда уже недостаточно выпускать модель, наделяя ее лишь какой-либо одной выдающейся характеристикой. Ее просто не заметят на фоне похожих устройств. Иное дело комплексный подход к улучшению – подобный аппарат потенциальный покупатель обязательно отметит.

Samsung ML-2570 сочетает такие достоинства персонального принтера, как компактность и относительно невысокая цена, с хорошей оснащенностью. То, что при столь малых габаритах аппарат поддерживает PCL6 и PostScript, совершенно неудивительно, а вот заявленная для него потоковая скорость 24 с./мин еще недавно являлась атрибутом значительно больших по размеру печатающих механизмов.

В тестировании производительности при печати текста с разрешением 600 dpi и использованием всех драйверов (GDI, PCL6, PostScript) ML-2570 показал практически идентичные результаты: выход первого листа через 11–15 с и темп 23,5 с./мин. Качество детализации проверялось на тестовом векторном образце, и отпечатки, полученные с использованием PCL6, заметно проигрывали остальным. А вот вывод посредством GDI и PostScript отличался намного более точной проработкой градиентов насыщенности в первом случае и лучшей детализацией во втором.

В итоге можно констатировать, что конструкторам Samsung удалось создать быстрый принтер, обладающий хорошим оснащением и достойным качеством печати. Относительно небольшой ресурс совмещенного картриджа не допускает интенсивного коллективного использования, но для персонального применения он подойдет отлично.



Xerox
Phaser 3122/3117

Цена – $110/95 **Цена картриджа – $72**

Принтеры Phaser 3122 и 3117 относятся к бюджетной серии и заменили модели Phaser 3121 и 3116. Смена поколений на этот раз сопровождалась не только наращиванием скоростных показателей, но и заметной переработкой конструкции. Новые модификации снабжены открытым входным лотком, благодаря чему занимают меньше места на столе. В отличие от предыдущей серии порты полистовой подачи у этих моделей находятся прямо над входными лотками. Они имеют отдельные регулируемые направляющие, с помощью которых можно задать требуемый формат. Однако пользоваться постраничной подачей не очень удобно, поскольку порт посажен довольно глубоко, а универсальный лоток не оснащен крышкой. Стандартный моноблочный картридж обеспечивает вывод до 3000 отпечатков при 5-процентном заполнении листа. Сэкономить на расходниках позволяет официально поддерживаемая Xerox перезаправка тонера и режим экономии порошка, который можно включить в драйвере.

По скоростным показателям обе модели несколько недотягивают до паспортных характеристик. Измеренный темп вывода составляет 18,2 и 14,6 с./мин у старшей и младшей моделей соответственно, при этом время выхода первой страницы колеблется в пределах 10–12 с в зависимости от сложности печатаемого документа.

Аппарат не всегда способен реализовать заявленное разрешение 600 dpi: в тесте на качество печати он допустил существенное затемнение некоторых участков, из-за чего инверсный текст читался только начиная с размера в 4 пункта.

Эти модели можно рекомендовать пользователям, для которых самым важным параметром является цена, а скорость и качество печати отходит на второй план.

Разрешение 600×600 dpi

Скорость печати 20/16 с./мин

Емкость входного лотка 150 листов

Интерфейсы USB 1.1, LPT/USB 1.1

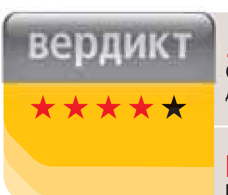
Ресурс картриджа 3000 отпечатков (5% заполнение)

Объем встроенной памяти 8 MB

Максимальная месячная нагрузка 5000 отпечатков

Энергопотребление (максимальное) 300 Вт

Допустимая плотность носителя 60–163 г/м²



ЗА
Очень привлекательная цена; высокая производительность у старшей модели

ПРОТИВ
Плохая проработка мелких деталей на отпечатках



Canon
Laser Shot LBP-5200

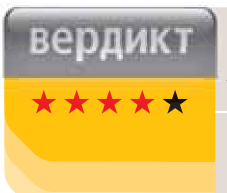
Цена – $320

Цветной лазерный принтер начального уровня Canon Laser Shot LBP-5200 выполнен на базе четырехпроходного печатающего механизма с револьверным креплением тонер-картриджей. Из-за применения этой схемы корпус выглядит довольно объемистым, хотя и невысок, на столе он займет площадь раза в полтора большую, чем персональный монохромный аппарат. Подача бумаги производится из откидного универсального лотка. Такое решение можно назвать приемлемым только в случае невысокой интенсивности работы, при значительных же нагрузках приобретение дополнительной нижней кассеты вдвое большей емкости становится просто необходимостью.

В процессе тестирования LBP-5200 продемонстрировал производительность монохромной печати, равную заявленной 19 с./мин, но время появления первой страницы в 22 с все же слишком велико. Быстродействие в цветном режиме практически не зависит от настроек качества и равно паспортному – 4 с./мин. Из-за довольно интенсивных шумов, возникающих при повороте барабана в процессе работы, устройство вряд ли стоит рекомендовать ценителям тишины.

Качество цветной печати зависит от настроек драйвера. В режиме *Фото* улучшается передача полутонов и оттенков, растр на цветных заливках довольно мелкий и не портит впечатления. Включение оптимизации вывода цветных линий повышает точность проработки мелких деталей, особенно это относится к участкам изображения из синтезированных цветов. На тестовой мире муаровый узор не проявляется только в ее желтом и черном сегментах. В данном режиме улучшается и четкость мелких символов, текст легко читается при размере в два пункта, а некоторые шрифты – даже при одном пункте.

Разрешение 600×600 dpi
Скорость печати (монохромная/цветная) 19/4 с./мин
Емкость входного лотка 125 листов
Интерфейс USB 2.0
Ресурс черного/цветного картриджа 5000/2000 (4000) отпечатков
Цена черного/цветного картриджа, фотокондуктора $78/88, 170
Объем встроенной памяти 8 MB
Максимальная месячная нагрузка 35 000 отпечатков
Энергопотребление (среднее) 405 Вт
Максимальная плотность носителя 210 г/м^2



ЗА
Хорошее качество отпечатков

ПРОТИВ
Низкая производительность; шум при работе



HP
Color LaserJet 1600

Цена – $410

Color LaserJet 1600 – яркий представитель недорогих персональных GDI-принтеров. В нем отсутствует сетевой интерфейс и «тяжеловесный» блок предварительной обработки и растеризации. Все вычисления по подготовке исходного изображения к выводу на бумагу производятся на компьютере. Такое «облегчение» конструкции позволило существенно снизить цену.

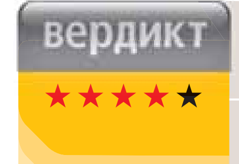
Принтер основан на быстром однопроходном печатном механизме с вертикальным размещением картриджей. Традиционно для HP здесь применена схема с единым картриджем, который содержит не только тонер, но и фотобарабан. Такой подход хоть и увеличивает стоимость расходных материалов, но зато обеспечивает стабильность качества отпечатков.

Что же касается скоростных показателей, то аппарат оказался в средине общего зачета, безусловно опередив многопроходные принтеры, но уступив более современным однопроходным, продемонстрировав темп печати 8 с./мин для монохромных и полноцветных документов.

Качество полученных отпечатков особых нареканий не вызывает. Примечательно, что «попадание в цвет» достигается и при установках по умолчанию. Характерный недостаток принтера – муар на цветной мире (в области композитных цветов). Центральная область на черной мире соответствует разрешению 600 dpi, черный шрифт без засечек размером в один пункт уже различим, чего не скажешь про инверсный текст: даже второй кегль плохо читается на черном фоне.

Стоит также отметить характерный AM-растр на полноцветных отпечатках. Это может стать причиной возникновения сильного муара в случае сканирования/копирования изображения с ненадлежащим разрешением. Полезной особенностью иногда оказывается практически нулевой размер боковых полей: документы можно печатать почти в край.

Разрешение 600×600 dpi
Скорость печати (монохромная/цветная) 8/8 с./мин
Емкость входного лотка 250 листов
Интерфейс USB 2.0
Ресурс черного/цветного картриджа 2500/2000 отпечатков
Цена черного/цветного картриджа, фотокондуктора $81/87
Объем встроенной памяти 16 MB
Максимальная месячная нагрузка 20 000 отпечатков
Энергопотребление (среднее) 190 Вт
Максимальная плотность носителя 220 г/м^2



ЗА
Высокая производительность полноцветного вывода

ПРОТИВ
Возможно появление муарового рисунка на отпечатках



Konica Minolta
Magicolor 2500w

Цена – 1880 грн

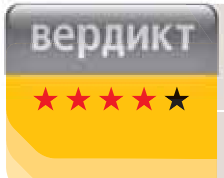
Принтер начального уровня Magicolor 2500w пришел на смену предыдущей модели Magicolor 2400w и, повторяя в целом ее конструкцию, отличается некоторыми улучшениями. Так, у него понижен уровень шума, введена поддержка более плотной бумаги (до 200 г/м²), внесены изменения в дизайн самого устройства и интерфейс его драйверов.

Максимально простое оснащение принтера позволяет подключать его только по локальному интерфейсу USB, подача бумаги производится из откидного универсального лотка.

Этот четырехпроходный аппарат с револьверным креплением тонер-картриджей и единым блоком формирования изображения подтвердил заявленное быстродействие. Печать монохромного текста была выполнена с темпом чуть ниже 21 с./мин, а цветного PDF-документа – 4 с./мин. Можно отметить довольно быструю обработку первой страницы при черно-белой печати – всего за 14 с.

Разрешение и точность цветопередачи зависят от выбора в драйвере режима согласования цветов. Так, лучшая проработка цветных линий и тонкого текста выполняется при запрете цветокоррекции, но тогда картинка приобретает заметный желтоватый оттенок. Введение одного из режимов согласования цветов (*Perceptual, Colorimetric, Saturation*) устраняет этот недостаток, но приводит к образованию муарового узора на лучах цветной миры. Оптимальные результаты фотопечати получаются при выборе *Perceptual*, в других же цвета выглядят немного перенасыщенными. Стоит также отметить, что применение стохастического растра дает более плавные градиентные переходы и равномерные сплошные заливки, что очень хорошо заметно невооруженным глазом при печати журнальных страниц и буклетов.

Разрешение 2400×600 dpi
Скорость печати (монохромная/цветная) 20/5 с./мин
Емкость входного лотка 200 листов
Интерфейс USB 2.0
Объем встроенной памяти 32 MB
Ресурс черного/цветного картриджа 4500/1500 (4500) отпечатков
Цена черного/цветного картриджа, фотокондуктора 527/569 грн, 1086 грн
Максимальная месячная нагрузка 35 000 отпечатков
Энергопотребление (максимальное) 1100 Вт
Максимальная плотность носителя 200 г/м²



ЗА
Производительность полноцветного вывода выше, чем у других многопроходных принтеров

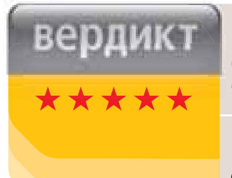
ПРОТИВ
Сильные цветовые искажения при настройках по умолчанию



Oki C3300n

Цена – $385

Разрешение 1200×600 dpi	**Цена черного/цветного картриджа, фотокондуктора** $27/38, 32
Скорость печати (монохромная/цветная) 16/12 с./мин	**Объем встроенной памяти** 32 MB
Интерфейсы USB 2.0, Ethernet 100Base-TX	**Максимальная месячная нагрузка** 35 000 отпечатков
Емкость входного лотка 250 листов	**Энергопотребление (максимальное)** 980 Вт
Ресурс черного/цветного картриджа 1000/1000 отпечатков	**Максимальная плотность носителя** 203 г/м²



ЗА
Очень высокая для модели начального уровня скорость полноцветной печати

ПРОТИВ
Стоимость отпечатка, вероятно, будет велика

Младшая модель Oki C3300n с первого взгляда привлекает внимание нехарактерным для цветных светодиодных устройств Oki дизайном. Ее корпус выглядит намного симпатичнее, компактнее и практичнее, чем у предыдущих поколений. Такой аппарат уже с полным правом можно назвать персональным, ведь на рабочем столе он займет лишь немногим больше места, чем монохромный. Что еще приятно поразило в модели: при минимальных габаритах конструкторы умудрились втиснуть однопроходный механизм с горизонтальным расположением тракта прохождения бумаги.

В процессе тестирования принтер продемонстрировал быстродействие примерно 16,3 с./мин при выводе монохромных документов и ровно 12 с./мин в цвете. Собственно, этого мы и ожидали от однопроходного устройства. А вот минимальные среди всех участников затраты времени на печать фотографий и векторного образца при работе с настройками максимального качества нас действительно удивили.

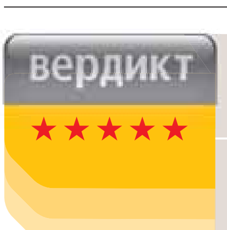
Тесты на точность цветопередачи продемонстрировали, что при выключении цветокоррекции отпечатки получаются с серо-желтым оттенком, зато наклонные линии цветной миры прорабатываются лучше всего, практически без муара. Из всех имеющихся режимов согласования цветов наиболее приемлемые результаты дает Monitor 6500K Perceptual, хотя в случае его применения чуть снижается детализация, особенно на светлых участках и синтезированных цветах. Из остальных стоит отметить цветокоррекцию специально для печати неудачных снимков, полученных с помощью цифрового фотоаппарата: драйвер пытается увеличить интенсивность цветов в пересвеченных участках и выровнять цветовой баланс.



Samsung CPL-510N

Цена – $380

Разрешение 1200×600 dpi	**Цена черного/цветного картриджа, фотокондуктора, ремня** $62/73, 182, 132
Скорость печати (монохромная/цветная) 20/5 с./мин	**Объем встроенной памяти** 64 MB
Емкость входного лотка 250+100 листов	**Максимальная месячная нагрузка** 50 000 отпечатков
Интерфейсы USB 2.0, Ethernet 100Base-TX	**Энергопотребление (максимальное)** 980 Вт
Ресурс черного/цветного картриджа 7000/5000 отпечатков	**Максимальная плотность носителя** 163 г/м²



ЗА
Наличие встроенного дуплекса; малая стоимость отпечатка

ПРОТИВ
Крупнозернистый растр на отпечатках

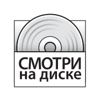
Samsung CPL-510N является четырехпроходным, но в нем картриджи расположены не на вращающемся цилиндрическом основании, как в револьверной схеме, а закреплены стационарно. Картинка с использованием каждого из цветов сначала формируется на фоточувствительном барабане, а с него переносится на бумагу или иной носитель с помощью специального ремня. Преимущество такой схемы – в отсутствии достаточно массивного вращающегося цилиндра с четырьмя картриджами, издающего много шума. Не очень удобно проводить в револьверном механизме и замену расходных материалов, потому что для получения доступа к какому-либо из контейнеров с тонером приходится проворачивать барабан с картриджами. Причем с некоторыми моделями это можно проделывать лишь с помощью специальной программы, а не с панели управления принтера.

Главное отличие аппарата CPL-510N от других устройств нижней ценовой категории – наличие встроенного дуплекса, расширяющего диапазон возможностей принтера и позволяющего сократить расход бумаги.

Данная модель превосходит по скорости вывода почти все многопроходные, но отстает по темпу цветной печати от однопроходных. Монохромный вывод оказался довольно быстрым и составил 23,5 с./мин, а вот полноцветный едва дотянул до паспортного значения 5 с./мин.

Качество отпечатков можно оценить как среднее. При достаточно точной цветопередаче принтер использует крупнозернистый растр, который отчетливо заметен невооруженным глазом и портит визуальное восприятие фотографий. Размер центральной области радиальной миры довольно мал, но в секторах композитных цветов сильно проявляется муар. Минимальный размер читаемого шрифта – два пункта.

Итоги



Подводя итоги тестирования, хотелось бы определить тенденции дальнейшего технологического развития персональных лазерных принтеров. Принципы электрографической (лазерной или светодиодной) печати были разработаны довольно давно и практически не изменились по сей день. Достигнутое разрешение 1200 dpi является даже избыточным для большинства задач. Поэтому производители (за редким исключением) остановились на показателе 600 dpi и вряд ли будут проводить дальнейшее усовершенствование. Что касается скорости вывода, то здесь перспективы роста, конечно же, есть, однако увеличение быстродействия сопровождается значительным удорожанием конечных продуктов за счет необходимости применения более сложных конструкций печатных трактов и более дорогих материалов. Современные персональные принтеры даже бюджетного класса уже переступили отметку 20 с./мин, чего должно хватить для значительной части потенциальных покупателей этих аппаратов. Совсем по-другому обстоит дело со встроенной в принтер электроникой. «Тяжелые» модули предобработки и растеризации, огромные объемы встроенной памяти уходят в прошлое. Вычислительная мощность современных ПК такова, что они без проблем могут взять на себя нагрузку по растеризации страницы при ее выводе. При этом автоматически исключается необходимость оснащения принтеров производительными процессорами и оперативной памятью, что несомненно благоприятно сказывается на их цене.

Выбор лучших устройств на этот раз оказался довольно нетривиальной задачей. Среди монохромных моделей конкуренция стала особенно жесткой. Устройство, которое еще год назад было безусловно лучшим, в настоящее время отстает по характеристикам от более современных. Так, например, очень удачная модель Oki B4100, получившая награду в прошлом тестировании, не смогла конкурировать по скорости и функциональности с **Samsung ML-2570**. Высокий темп вывода 24 с./мин и поддержка языков разметки страниц PCL6 и PostScript при разнице в цене $30 принесли этому принтеру заслуженную победу и знак **«Выбор редакции: лучшее качество».**

Среди более дешевых принтеров лучшим оказался **Lexmark E120n.** Высокая для своей цены производительность – 19 с./мин, наличие сетевого интерфейса и компактный корпус обеспечили ему звание **«Выбор редакции: лучшая покупка»**. Следует отметить и ряд других устройств, особенности которых могут послужить решающим фактором при выборе. Так, наибольшее физическое разрешение среди участников теста имеет принтер Konika-Minolta 1350W – 1200 dpi. Но в таком режиме существенно (приблизительно в 2 раза) снижается скорость. Рекомендовать данный принтер можно тем пользователям, которым важна точность воспроизведения деталей изображения, например для печати чертежей.

В условиях дефицита места предпочтительными становятся компактные аппараты с откидными складывающимися лотками. Самый малогабаритный из них – HP LaserJet 1020. Еще одной специфической задачей для домашнего принтера может стать печать на плотных носителях (картоне или специальном полимерном материале). Для этого принтер должен иметь прямой тракт с малой кривизной изгиба, чтобы не повредить заготовку. Лучше всех с таким заданием справится OKI B4100.

В категории цветных принтеров выбор оказался проще. Модель **CPL-510N** от **Samsung** пришла в бюджетный сектор из полупрофессионального благодаря существенному снижению цены. При этом такие безусловно полезные свойства, как наличие сетевого интерфейса, встроенный дуплекс и тонер-картриджи большой емкости сохранились. Пожалуй, единственным слабым местом является относительно невысокая скорость полноцветного вывода – почти 6 с./мин. По совокупности характеристик и цены самого аппарата и расходников он удостоен награды **«Выбор редакции: лучшая покупка»**.

Главный победитель в нынешнем тестировании – принтер **Oki C3300n**. Продемонстрированная им скорость цветной печати – 12 с./мин – является лучшим результатом, вдвое превышающим показатели Samsung CPL-510N. Кроме того, качество отпечатков также на высоте. А компактный корпус и простота в эксплуатации окончательно склонили чашу весов в его сторону. Мы награждаем этот аппарат знаком **«Выбор редакции: лучшее качество»** в категории недорогих цветных электрографических принтеров.



Фото Андрея Шелухина

ХАРДCORE

компьютеры для игроков



Delfics Extreme



everest Game Quad SLI



Foxtrot 765CNM01



Impression P+

Процессоры Intel Core 2 Duo дали мощный импульс развитию рынка игровых компьютеров, и крупнейшие производители уже представили домашние ПК на этих чипах. Среди них встречаются и довольно смелые решения, в чем можно убедиться на примере четырех компьютеров, побывавших в нашей Тестовой лаборатории. Эти системы иллюстрируют принципиально разные подходы компаний к построению высокоуровневых игровых станций. Сбалансированность конфигурации – главная задача, которая требует решения, когда стоимость стоит не на первом месте. А экстремальное быстродействие – задача-максимум для разработчиков, когда вопрос о стоимости не стоит вообще. Одним словом, в этом небольшом обзоре есть продукты на любой вкус и кошелек, но одна черта у них общая: они хороши не только своими процессорами. Высокоэффективное ядро – Core – требует не менее качественного окружения, и с этим у представленных в данном материале ПК все в порядке. А самое важное – это не концепт-системы, которые демонстрируют «как все должно быть», а реальные компьютеры, предлагаемые компаниями для хардкорных игроков.

Delfics Extreme



Компьютер предоставлен сетью магазинов «ГигаБайт», www.gb.ua

Процессор Intel Core 2 Extreme X6800 (2,93 GHz, 4 MB L2-кэш)
Материнская плата Intel D975XBX (чипсет Intel 975X)
Видеокарты ATI Radeon X1900 CrossFire Edition + Radeon X1900 XTX 512 MB
Память 2×1 GB DDR2–667 Kingston ValueRAM
RAID-массив 2×Western Digital Raptor X (2×150 GB, 10 000 об/мин)
Аудио Sound Blaster X-Fi Elite Pro
Оптический привод DVD±RW ASUS
Корпус Chieftec Mesh LCX-01B-B-SL
Блок питания Chieftec CFT-620-A12S (620 Вт)



Этот компьютер был разработан по формуле: сумма лучших слагаемых дает неизменно лучший результат. И такой подход себя оправдал, во всяком случае, если говорить о рекордной производительности, ради которой и покупают подобные машины. В штатном режиме Delfics выдал более 10 000 баллов в самом сложном игровом бенчмарке современности, что даже энтузиастам разгона редко удается выжать из своих ПК. Такой результат в 3DMark06 – еще одно подтверждение того, что процессоры Intel лучше всего проявляют себя в паре с чипсетами Intel, но в данном случае и материнская плата этого же производителя. Тандем из двух видеокарт также построен в строгом соответствии с требованиями Intel. Не хватает только, чтобы и видеокарты были производства Intel, но этому не суждено сбыться (по крайней мере в содружестве с ATI Technologies). А следовательно, сторонникам чистоты технических решений придется мириться с довольно шумной системой охлаждения видеокарт серии Radeon X1900 и нюансами в работе технологии CrossFire. Попытки разгона системы не увенчались успехом по причине того, что в подтесте HDR/SM3.0 CrossFire-связка начинала «запинаться» и выдавать черные кадры, болезненно реагируя на повышение частоты системной шины. Впрочем, даже успешный разгон в данном случае погоды бы не сделал: быстродействие Delfics и так пиковое. Причем не только в играх: максимальная частота процессора выводит эту систему вперед в графических и мультимедийных приложениях. Успех закрепляет тандем из двух винчестеров Raptor X (с прозрачными крышками!), позволяющих машине стартовать «с 10 000 оборотов». Звуковая подсистема также является пределом мечтаний и игрока, и меломана – Sound Blaster X-Fi Elite Pro. Все это великолепие «упаковано» в лучший корпус нашего недавнего тестирования, где в данном случае установлен 620-ваттный блок питания. Одним словом, получилась сверхмощная игровая и рабочая станция «два в одном» для тех, кто доверяет только платформе Intel и готов платить любую цену за лучшие компоненты.



Delfics Extreme

Евгений Луценко
продакт-менеджер
ТМ Delfics

На наш взгляд, назначение экстремального домашнего ПК – это максимальное удовлетворение любых запросов «непрофессионального» пользователя, не стесненного в средствах. Комплектующие ПК такого класса (только новейшие модели от лучших брендов) должны демонстрировать рекордную производительность в домашних приложениях. В первую очередь речь идет о компьютерных играх.

Безусловно, главнейшим фактором в работе столь мощной системы является ее надежность. Важно также, чтобы комплектующие такого высокого уровня или готовые решения из них можно было найти в магазинах компьютерной техники.

Естественно, помимо компонентов, прямо влияющих на производительность ПК (центральный процессор, оперативная память и видеосистема), на высоте должно быть и все остальное: звуковая карта, блок питания, корпус и система охлаждения, устройства считывания и записи информации.

Именно с такими жесткими критериями мы подходили к разработке компьютера Delfics Extreme, представленного на этих страницах и доступного в сети магазинов «ГигаБайт».
ПК Delfics Extreme создан прежде всего для хардкорных игроков, но не только для них: энтузиасты видео и 3D-анимации оценят систему по достоинству как мощнейшую графическую рабочую станцию.

everest Game Quad SLI



Цена – $4000

Компьютер предоставлен
everest, www.everest.ua

Процессор Intel Core 2 Duo E6700 (2,66 GHz, 4 MB L2-кэш)

Материнская плата
ASUS P5N32-SLI SE Deluxe (чипсет NVIDIA nForce4 SLI X16)

Видеокарты
2×GeForce 7900 GX2, Quad SLI

Память
4×1 GB DDR2–667 Corsair

RAID-массив
2×Samsung HD160JJ (2×160 GB)

Аудио
Realtek ALC850, 7.1

Оптический привод DVD+/-RW ASUS

Корпус Thermaltake Shark

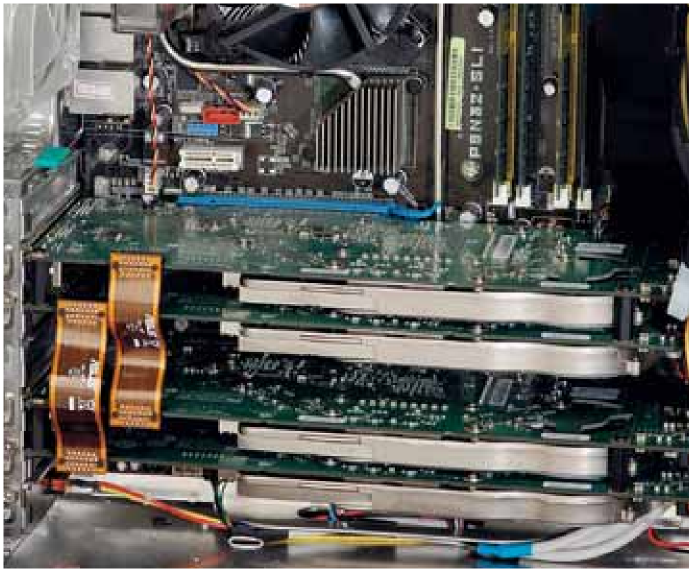
Блок питания
Thermaltake Toughpower 750 W



Закон сохранения бюджетных средств гласит: если какие-то статьи расходов урезаются, значит, на другие покупки денег остается больше. В этом компьютере львиная доля стоимости приходится на видеоподсистему. Здесь установлены не одна и даже не две – сразу четыре видеокарты, работающие в связке. Можно ли такой графической мощью нанести, как бы выразились геймеры, quad damage конкурентам, зависит от того, на каком поле идет игра. Стандартное разрешение теста 3DMark06 – 1280×1024 – не позволяет Quad SLI-конфигурации показать свое превосходство над соперниками. Две спаренные GeForce 7900 GX2 просят чего-то большего, хотя бы 1900×1200. Кстати, подобные мониторы диагональю 24" уже доступны за $1000, так что к этому компьютеру несложно будет приобрести подходящий дисплей.

Хотя ПК и собран на альтернативной (т. е. не-Intel) платформе, ощущения от работы с ним (в частности, при разгоне) оказались лучшими, чем в случае с CrossFire-системами, с которыми нам приходилось встречаться. Intel Core 2 Duo чувствует себя в окружении компонентов NVIDIA как дома. И хотя старшая модель Intel Core 2 Duo медленнее экстремальной почти на 300 MHz, мы с легкостью компенсировали отставание. И если при 3 GHz система не добрала 1000 баллов в сравнении со связкой Intel 975X+ATI CrossFire, то здесь винить можно разве что инженеров NVIDIA. Но, опять же – кто с такими системами будет играть с разрешением 1280×1024? Если поискать, на чем сэкономили ради Quad SLI-видеоподсистемы, обнаруживается интегрированный аудиоадаптер. Но здесь установить другой было бы проблематично. Во всем остальном система впечатляет: 4 GB оперативной памяти, которой хватит не на один год, и два винчестера, работающих параллельно в RAID-массиве, говорят о нацеленности на более серьезное применение, чем «только игры». Отметим также один из лучших алюминиевых корпусов на рынке и грандиозный энергоблок мощностью 750 Вт. Такая мощность не будет лишней для Quad SLI-конфигурации, и, кстати говоря, хотя система потребляет много энергии, шумит она на удивление мало. А это дорогого стоит, как и отмеченная ранее легкость эксплуатации.





Александр Косарь
директор по развитию и технологиям everest

ПК everest Game Quad SLI построен на базе двухъядерного процессора Intel Core 2 Duo E6700 и пары сдвоенных видеоадаптеров NVIDIA GeForce 7900 GX2 с четырьмя графическими процессорами (Quad SLI), установленными в материнскую плату на наборе логики NVIDIA nForce 4SLI x16 Intel Edition. Данная конфигурация предоставляет возможность играть в игры или работать на невероятно высоких разрешениях вплоть до 2560×1600 с динамичной сменой кадров при максимальных настройках качества 3D-сцен. Поддержка режима сглаживания 32x и анизотропная фильтрация 16x позволяют получить просто фантастическое качество изображения на сверхбольших мониторах с диагональю 30".

Важной особенностью данной системы является способность поддерживать высококачественную картинку именно при больших разрешениях без потери скорости работы или игры – т. е. там, где обычный ПК, даже с системой SLI, уже «не вытягивает», и пользователь вынужден приносить в жертву скорости качество изображения.

Для такой системы нужен и соответствующий монитор. Наилучшим «партнером» для everest Game Quad SLI мог бы стать Dell UltraSharp 3007FPW 30" Widescreen Flat Panel Display с просто выдающимися характеристиками – разрешением 2560×1600 при размере пикселя 0,25 мм и временем отклика 11 мс. Это позволит полностью оценить все преимущества данной системы.

Следует отметить, что everest Game Quad SLI не является «разогнанным» или эксклюзивным образцом – это серийный ПК от everest, который собирается на конвейере, обслуживается в сервисном центре и рассчитан на обычную эксплуатацию в домашних условиях – без сложных систем криогенного охлаждения и запредельных режимов аппаратной части. При всей своей огромной производительности он обеспечивает высокий уровень надежности, характерный для массовых серийных продуктов.

Foxtrot 765CNM01



Компьютер предоставлен «Фокстрот», www.foxtrot.kiev.ua

Процессор Intel Core 2 Duo E6400 (2,13 GHz, 2 MB L2-кэш)

Материнская плата ASUS P5N32-SLI SE Deluxe (чипсет NVIDIA nForce4 SLI X16)

Видеокарты 2×ASUS GeForce 7600 GT SLI

Память 2×512 MB DDR2–533

Жесткий диск Hitachi Deskstar 250 GB

Аудио Realtek ALC850, 7.1

Оптические приводы LG DVD-ROM, LG DVD±RW

Корпус Foxconn TLA-570A

Блок питания ISO-400LPP (400 Вт)



Автомобильные энтузиасты знают, что «заряженные машины» не обязательно строятся на основе самых дорогих шасси. Система Foxtrot 765CNM01 – образец того, как мощный двигатель (процессор Intel Core 2 Duo) вместе с турбонаддувом (в SLI-конфигурации) и качественной платформой позволяют «прокатиться с ветерком» даже тем пользователям, которые привыкли считать деньги. Да и внешне машина выглядит замечательно благодаря качественному и стильному корпусу и укомплектована отлично (чего стоят только два оптических привода и универсальный кард-ридер). Напрашивается вопрос – зачем платить больше?

Чтобы ответить на него, нужно определиться, что важнее: производительность любой ценой или за умеренные деньги. Результаты в 3DMark06 (5677 баллов) говорят сами за себя: модель Intel Core 2 Duo E6400 работает на штатной частоте 2,13 GHz, а это не слишком много для экстремальной игровой системы. Хорошо хоть, что материнская плата ASUS P5N32-SLI SE Deluxe позволяет без труда разогнать процессор до 2,5 GHz. И хотя это далеко не предел для нового ядра Core 2, даже в этом режиме оно опережает все чипы прошлого поколения (такие, как Pentium 4 и Pentium D), разогнанные гораздо выше 4 GHz. Связка из двух GeForce 7600 GT обеспечивает высокую производительность в самых последних играх и во многих случаях работает быстрее, чем одна видеокарта аналогичной стоимости. И хотя разогнанный процессор не полностью раскрывает свой потенциал с этими акселераторами, по соотношению цены и производительности подобная комбинация показывает себя очень неплохо, позволяя использовать более тяжелые видеорежимы (с применением FSAA и AF) без существенных потерь в быстродействии.

Всего 1 GB памяти – недостаток, легко поправимый в будущем, тем более что сейчас лишь некоторые игры требуют большего ее объема. Аналогично, когда придет время, можно будет модернизировать и графическую подсистему, благо платформа и процессор обладают определенным запасом производительности. Так что обо всей системе можно сказать: экстремальный ПК на вырост за оптимальную цену.



Foxtrot 765CNM01

Александр Сизов
руководитель отдела сбыта департамента системной интеграции «Фокстрот ИТ»

Когда нам позвонили из журнала «Домашний ПК» с предложением участвовать в обзоре, посвященном экстремальным домашним системам, у нас появился выбор: предоставить систему на основе самых производительных компонентов (и потому самых дорогих), которую могут приобрести считанные люди, или систему, обладающую наилучшим соотношением цена/производительность и доступную широкому кругу пользователей. Мы сделали свой выбор в пользу более демократичной модели.

Говоря о нашем компьютере и его возможностях, прежде всего отметим двухъядерный процессор нового поколения Intel Core 2 Duo E6400 с частотой 2,13 GHz, который обладает хорошими характеристиками разгона. Следующий немаловажный компонент – это материнская плата ASUS P5N32-SLI SE Deluxe. Отличительная особенность – поддержка двух полноценных интерфейсов PCI Express x16. Что касается оперативной памяти, мы остановились на 1 GB по той простой причине, что дальнейшее ее наращивание пока что не оправдывает себя в большинстве домашних приложений. Два графических адаптера ASUS GeForce 7600 GT работают в режиме SLI, и это позволяет радикально увеличить производительность в играх. Учитывая, что 98% процентов покупателей приобретают LCD-монитор с разрешением 1280×1024, а не 1920×1200, мы сочли такие акселераторы оптимальными по соотношению цены и быстродействия. Таким образом, данная система с лихвой покрывает потребности заядлых игроков, а покупатель экономит значительную часть средств при ее приобретении.

Impression P+



Компьютер предоставлен
«Навигатор», www.navigator.ua

Процессор Intel Core 2 Duo E6300 (1,86 GHz, 2 MB L2-кэш)
Материнская плата ECS P965T-A (чипсет Intel 965P)
Видеокарта Club 3D 7800 GTX 256 MB
Память 2×1 GB DDR2–667 Hynix
Жесткий диск Seagate ST3250820AS 250 GB
Аудио Realtek ALC883, 7.1
Оптический привод DVD+/-RW NEC ND-4570A
Корпус Logic Concept 507S2
Блок питания 300 Вт, CE PFC

Наиболее компактный и тихий ПК из всех представленных в этом обзоре. Мы давно не встречали десктопных ПК – обычно для мощных систем требуются «башни». Но Impression P+ может быть установлен и горизонтально, и вертикально, что добавляет комфорта в домашних условиях. Да и внешний вид во многом привлекательнее, чем у громоздких систем (кстати, клавиатура BenQ BMW x700, поставляемая в комплекте, ей очень идет). Вообще говоря, Impression P+ является хорошим примером того, как благодаря малому энергопотреблению Intel Core 2 Duo можно собирать компактные и нешумные игровые системы.

4328 баллов в тесте 3DMark06 говорят о том, что 1,86 GHz младшей модели процессора, пусть даже такого эффективного, как Intel Core 2 Duo, все же маловато, чтобы полностью загрузить GeForce 7800 GTX в современных и будущих играх. А значит, разгон бы не помешал, тем более что Core 2 Duo E6300 с легкостью достигает частот свыше 2 GHz. Но наши попытки не увенчались успехом: материнская плата не позволила наращивать частоту FSB постепенно, а резкое повышение привело к зависанию системы. Возможно, нужно было бы еще повозиться с настройками BIOS, но мы лишь хотели проверить, насколько легко система разгоняется в принципе.

Тем не менее и в штатном режиме ее быстродействие соответствует «Прогрессивному ДПК» – старшей конфигурации, которую мы рекомендуем на наших страницах. При этом системный блок Impression P+ стоит примерно столько же, а это значит, что компьютер хорошо сбалансирован и деньги не будут выброшены на ветер. В итоге получаем высокоуровневую игровую систему, экстремальную по дизайну и близкую к оптимальной по начинке.



Impression P+

Александр Костюк
директор департамента компьютерных систем компании «Навигатор»

Разрабатывая компьютер Impression P+, компания «Навигатор» преследовала цель – создать систему, способную удовлетворить все требования домашнего пользователя по максимуму, при этом оставаясь мощным и современным как можно дольше.

В его элегантном корпусе, который размещается как вертикально, так и горизонтально, скрываются процессор Intel Core 2 Duo (каждое из двух ядер которого имеет частоту 1,86 GHz), 2 GB оперативной памяти и высокопроизводительный графический акселератор GeForce 7800 GTX с 256 MB видеопамяти. Используемые модели видеокарты и материнской платы поддерживают SLI-режим, благодаря чему можно установить второй такой же акселератор, доведя тем самым мощность компьютера до максимального уровня. Любые самые современные игры, даже те, которые еще только выйдут, с легкостью запустятся на данной машине. Наличие жесткого диска емкостью 250 GB позволит хранить многочисленные фото- и видеоматериалы, а если этого все же покажется мало, всегда можно создать архив с помощью установленного в компьютере привода DVD±RW, который читает и записывает все типы лазерных дисков, имеющиеся сегодня на рынке. Дополнительный комфорт обеспечивает кард-ридер, «читающий» флэш-карты любых форматов, а наличие на передней панели двух портов USB и аудиовхода/выхода спасет от необходимости проявлять чудеса гибкости в поиске подобных портов на задней панели, что часто приходится делать в случаях со стандартными моделями.

Impression P+, несомненно, соответствует всем требованиям, предъявляемым энтузиастами к компьютеру сегодня, и даже тем, которые могут возникнуть в будущем. Например, данная система с легкостью подойдет для новой операционной системы Windows Vista и всех приложений, основанных на ней.

Blu-ray и HD DVD:
знакомимся с преемниками DVD

Сергей Макаров

О вытеснении DVD говорят уже достаточно долго. Начиная с 2003 г., а точнее с январской выставки CES, было уже понятно, что это событие не за горами. Затем новые оптические носители меняли названия, трансформировались их спецификации – и вот наконец стало окончательно ясно, что на роль правопреемника DVD претендуют два стандарта – Blu-ray и HD DVD. Сегодня же мы имеем возможность оценить первые продукты, доступные на отечественном рынке.

Прежде чем переходить к рассмотрению новых стандартов, стоит сказать несколько слов о том, чем же была вызвана необходимость замены DVD. Как это ни странно, но первопричиной постепенного ухода от DVD явилось вовсе не развитие IT-индустрии, а потребности рынка бытовой электроники и производителей видеоконтента. С появлением нового формата – HDV (цифрового видео высокого разрешения) – стало очевидно, что DVD-Video практически исчерпал себя. Для хранения HDV требовались объемы дискового пространства на порядок больше, и даже выпуск двухслойных DVD-носителей уже не мог спасти ситуацию.

Еще одной причиной, побудившей начать разработку нового стандарта оптических дисков, стала несовершенная система кодирования, применяющаяся в DVD для защиты цифрового контента от копирования. Как известно, алгоритм CSS (Content Scrambling System), используемый для шифрования DVD-Video, был достаточно быстро взломан, что породило очередную волну пиратства. И, разумеется, этот факт никоим образом не радовал ведущих игроков киноиндустрии.

Однако осознание необходимости перемен еще не означало, что все производители видят их одинаково. Как и в случае с переходом от CD к DVD, разработчики разделились на два противоборствующих лагеря. Сторонники одного из них, во главе с Sony и Philips, предложили формат, который в итоге трансформировался в Blu-ray. Другие же, под предводительством компании Toshiba, отстаивали свой стандарт, впоследствии названный HD DVD.

В результате на сегодняшний день существуют два несовместимых между собой типа оптических носителей, каждый из которых поддерживается группой весьма серьезных игроков рынка в сегментах производства как соответствующих накопителей, так и кинопродукции. Но сейчас сложно определить, какой из стандартов станет доминирующим на рынке. Наверное, еще довольно продолжительное время оба формата – и Blu-ray, и HD DVD – будут развиваться параллельно. Хотя по всем параметрам Blu-ray выглядит гораздо более перспективным. Высокая скорость передачи данных, лучшие возможности по наращиванию емкости, теоретически менее жесткие требования к носителям, да и список разработчиков, поддерживающих этот формат, по сравнению с HD DVD все же шире и включает, помимо прочих, таких грандов IT-индустрии, как Dell и HP. Основным же преимуществом HD DVD является преемственность по отношению к DVD и, как следствие, предположительно более низкая

Сравнительные технические характеристики оптических носителей различных форматов

Характеристики	HD DVD	BD	DVD	CD
Емкость	12 см: 15 GB (ROM, R, RW SL), 30 GB (ROM, R, RW DL), 20 GB (RAM SL); 8 см: 4,7 GB (ROM SL), 9,4 GB (ROM DL)	12 см: 25 GB (SL), 50 GB (DL); 8 см: 7,79 (SL), 15,58 (DL)	12 см: 4,7 GB (ROM, R, RW, RAM SL), 8,5 GB (ROM, R, RW DL); 8 см: 1,46 GB (ROM, R, RW, RAM SL), 2,66 GB (ROM, R, RW DL)	12 см: 700 MB; 8 см: 185 MB
Длина волны лазера, нм	405 (голубой)	405 (голубой)	650 (красный)	780 (инфракрасный)
Числовая апертура линзы	0,65	0,85	0,6	0,5
Размер пятна лазера, μm	0,55	0,58	1,32	2,11
Расстояние между треками, μm	0,4 (ROM, R, RW) 0,34 (RAM)	0,32	0,74 (ROM, R, RW) 0,615 (RAM)	1,6
Минимальная длина пита, μm	0,204 (ROM, R, RW) 0,173–0,187 (RAM)	0,149	0,4 (ROM, R, RW SL), 0,440 (ROM, R, RW DL) 0,420–0,437 (RAM)	0,8
Плотность записи, Gb/in^2	8,8	14,73	2,77	0,41
Внутрення скорость передачи данных, MBps	64,8	66	26,16 (ROM, R, RW) 58,36 (RAM)	4,3218
Внешняя скорость передачи данных, MBps	36,55	35,965 (данные), 53,948 (видео)	11,08 (данные), 10,08 (видео), 22,16 (RAM)	1,2288
Механизм вращения	CLV (ROM, R, RW), ZCLV (RAM)	CLV	CLV (ROM, R, RW) ZCLV (RAM)	CLV
Физические форматы	ROM, R, R DL, RW, RW DL, RAM	ROM, R, RE	ROM, ±R, ±RW, RAM ±R DL, ±RW DL	ROM, R, RW
Логические форматы	ROM, HD DVD-V, HD DVD-VR	BD-ROM, BD-R/RE AV, BD-ROM AV (HDMV, BD-J)	DVD-ROM, DVD-V, DVD-A, DVD±VR, DVD-AR, DVD-SR, DVD-ENAV	CD-ROM, CD-DA, VCD, SVCD, CD-i, CD+G/M
Алгоритмы защиты от копирования	AACS	AACS, BD Plus, ROM Mark	CSS, CPPM, CPRM, VCPS	–



цена на готовые продукты. Еще одним аргументом в пользу HD DVD может служить обещанная поддержка этого стандарта со стороны Microsoft.

На отечественном рынке накопители Blu-ray сегодня представлены несколькими моделями – это Pioneer BDR-101A, Sony BWU-100A и LG GBW-H10N. Первые два пока поставляются только под заказ, но в скором времени появятся и в свободной продаже. К сожалению, на момент подготовки материала они не были доступны украинским дистрибьюторам, поэтому практическую часть знакомства с новыми форматами в данном случае обеспечил накопитель производства LG. Что касается HD DVD-устройств, то с ними ситуация более туманная – в Украине сейчас нет ни одного такого продукта, за исключением тех, что находятся в составе мобильных систем. Но о них речь пойдет в отдельном разделе этой статьи.

Ну а пока давайте поближе познакомимся с LG GBW-H10N. Данная модель особо примечательна тем, что способна работать со всеми существующими типами оптических носителей (за исключением HD DVD, разумеется), включая CD и DVD-RAM. Напомним, что чтение CD-дисков не является обязательным требованием для Blu-ray-устройств и полностью зависит от решения конкретного производителя. В рассматриваемом приводе реализована возможность работы только с однослойными записываемыми и перезаписываемыми BD-дисками. Стоит отметить и комплектность поставки – помимо накопителя, пользователь получает еще и чистый диск BD-R SL, что, учитывая стоимость этих заготовок, является немаловажным фактором.

К сожалению, пока отсутствуют инструментальные средства, позволяющие как-то оценить качество записи на носителях Blu-ray. В настоящий момент можно констатировать тот факт, что устройство успешно справляется с записью и последующим считыванием BD-R SL и BD-RE SL. На полную запись заготовки BD-R объемом 25 GB приводу понадобилось 164 мин 19 с. Несмотря на заявленную максимальную скорость записи данных дисков 4X и возможность использования заготовок TDK, BD-R, 2X-привод не смог поднять скорость записи выше 1X.

Но раз уж перед нами действительно мультиформатное устройство, то стоит оценить, как оно управляется и с традиционными оптическими носителями – CD и DVD. По нашим тестам качество записи как CD-, так и DVD-заготовок находится на очень высоком уровне. Алгоритм коррекции ошибок при чтении поврежденного CD-ROM также не вызвал нареканий – на полное считывание информации с тестового диска приводу понадобилось 13 мин 57 с, при этом были обнаружены три сбойных блока. Пусть и не рекордный, но вполне приемлемый показатель.

И если говорить о качестве записи BD-R мы пока не можем, то в части CD и DVD новое поколение ODD (по крайней мере рассмотренная нами модель) демонстрирует очень неплохие результаты. А учитывая, что DVD будет использоваться еще достаточно долго, это обстоятельство является весьма немаловажным.

Что же касается ближайших рыночных перспектив новых устройств, то еще довольно длительное время они будут оставаться скорее экзотическими продуктами для энтузиастов, чем массовыми решениями. Об этом заявляют и сами производители накопителей, рассчитывающие приступить к более или менее активным продажам приводов начиная со второго поколения. Они должны появиться на рынке к концу текущего года. В данном случае можно провести аналогию с противостоянием форматов CD и DVD – несмотря на практически сравнявшуюся стоимость соответствующих накопителей, CD пока представлены достаточно широко. Скорее всего то же самое будет происходить и с новыми стандартами – еще довольно продолжительное время они не сумеют не только полностью заменить DVD, но даже сколь-нибудь существенно потеснить их на рынке.

Новое поколение оптических накопителей уже в ноутбуках

Ситуация с приводами Blu-ray и HD DVD, которая сложилась на украинском рынке, выглядит примерно следующим образом – реально их в продаже пока нет. Под заказ, конечно, привезти могут, но не более. На этом фоне впечатляет реакция производителей ноутбуков – в то время как перспективы обоих стандартов все еще не ясны, лэптопы с ними уже вполне доступны. Завидная оперативность – помнится, что когда в продаже появились первые относительно недорогие DVD±RW-приводы для ПК, ноутбуки ими оснащать не спешили. Шаг вполне разумный – для основной массы пользователей портативных ПК пару лет назад проблема записи больших объемов информации просто не существовала. Да и сейчас выход на украинский рынок лэптопов со столь современными приводами мало чем порадует их потенциальных владельцев – приобрести записываемые/перезаписываемые носители почти невозможно, да и стоимость записи 1 GB информации намного выше, чем у обычных моделей с DVD±RW-приводами. Впрочем, оставим это на усмотрение покупателя и поближе познакомимся с самими устройствами.

пителей давно получили признание приверженцев DTR-систем. В ближайшее время массового появления Blu-ray- и HD DVD-приводов ждать не стоит – в бизнес-секторе возможностей обычных DVD±RW-накопителей хватит еще надолго, а популяризации DTR-систем будут препятствовать все еще продолжающаяся война форматов, отсутствие в продаже соответствующих дисков с фильмами, играми и т. п. Так что оснащение ноутбуков подобными накопителями на данный момент не более чем дань моде, и реальной потребности в них пока нет. Однако один несомненный плюс все же есть – это хоть и не самый дешевый, но, тем не менее, наиболее быстрый на сегодняшний день способ получить интересующий вас привод здесь и сейчас. Пусть и с ноутбуком в нагрузку.

Toshiba Qosmio G30-152

Продукт предоставлен «ДКТ», тел. (044) 230-6900	**Сетевые возможности** Ethernet 1000-BaseTX, Wi-Fi
Процессор Intel Core Duo T2500 (2,0 GHz)	**ТВ-тюнер** Toshiba PCI TV Tuner (с поддержкой DVB-T)
Оперативная память 2046 MB	**Кард-ридер** SD/MMC/MS/MS Pro/xD
Чипсет Intel 945PM	**Время работы от батарей** ~ 1,5 ч
Экран 17" WUXGA (1920×1200)	**Масса** 4,8 кг (с батареей)
Видеоадаптер NVIDIA GeForce 7600, 256 MB	**Габариты** 406×295×53,5 мм
Жесткие диски 2×120 GB	**Гарантия** 24 мес
Оптический привод HD DVD-Rom	
Внешние разъемы USB 2.0 (4), ExpressCard, PCMCIA, D-sub, HDMI, RJ-45, RJ-11, FireWire, AV-in, S-Video-out	

Цена – $4000



С серией Qosmio наш читатель знаком довольно хорошо, и G30 почти не отличается внешне от старшей модели G35 (*itc.ua/25420*). Появились только HDMI-выход и HD DVD-привод. Последний несколько удивил: это обычное устройство, которое немного не вписывается в общий дизайн – модели серии Qosmio выделяются на фоне аналогов стильным оформлением приводов со щелевой загрузкой. Оснащение весьма приличное даже для представителя топовой DTR-серии компании – процессор Intel Core Duo T2500, 2 GB ОЗУ, два жестких диска по 120 GB каждый, видеоадаптер NVIDIA GeForce 7600, ну и конечно, предустановленная Windows XP MCE с непременным пультом ДУ. По разрешению дисплей у Toshiba такой же, как у Sony – это тоже WUXGA-матрица, но на этом все сходство заканчивается. Ноутбуки линейки Qosmio прочно удерживают первое место среди мультимедийных лэптопов по качеству экрана, и G30 не исключение – яркие, насыщенные цвета, большие углы обзора, хорошее быстродействие, в общем, идеальный дисплей для просмотра видео и игр.

По большому счету ничем новым, кроме приводов, наши сегодняшние гости особо порадовать не могут – это не более чем модернизированные с оглядкой на рыночную ситуацию устройства, которые и без новомодных оптических нако-

вердикт ★★★★★

ЗА
Хорошее оснащение; лучший в своем классе дисплей, эффектный дизайн; возможность чтения HD DVD-дисков

ПРОТИВ
Привод способен только читать HD DVD-диски, но не записывать

Практически полная копия модели VGN-AR130G, о которой мы писали ранее (*itc.ua/25420*), в том, что касается внешнего вида и эргономики. Изменения минимальны – появилась серебристая окантовка нижней панели и стал чуть другим набор интерфейсных разъемов. Помимо HDMI, ноутбук обзавелся отдельным S-Video-входом и ТВ-тюнером. Улучшена и конфигурация – дискового пространства в 200 GB вполне достаточно для мобильной работы с HD-видео, а процессор Intel Core Duo T2500 (2,0 GHz) и видеокарта NVIDIA GeForce 7600 GT наверняка придутся по вкусу любителям компьютерных игр. Естественно, что для лэптопа, одним из основных достоинств которого будет возможность комфортного просмотра HD-видео, нужен незаурядный дисплей, и VGN-AR190G по качеству изображения намного лучше VGN-AR130G. Придраться попросту не к чему – 17-дюймовая WUXGA-матрица с разрешением 1920×1200 имеет широкий диапазон регулировки яркости, неплохую цветопередачу и быстродействие. Вполне достаточно как для просмотра видео, так и для динамичных игр, а если хочется большего – HDMI-выход позволяет без проблем подключать любые современные ЖК- или плазменные панели. Ноутбук явно ориентирован на домашнее применение – благодаря предустановленной ОС Windows XP Media Center Edition и ИК-приемнику с пультом дистанционного управления лэптоп можно использовать как центр развлечений.

Sony VAIO VGN-AR190G

Продукт предоставлен «ДКТ», тел. (044) 230-6900	**Внешние разъемы** USB 2.0 (3), ExpressCard, PCMCIA, D-sub, HDMI, RJ-45, RJ-11, FireWire, AV-in, S-Video In/Out
Процессор Intel Core Duo T2500 (2,0 GHz)	**Сетевые возможности** Ethernet 100-BaseTX, Wi-Fi, Bluetooth
Оперативная память 2048 MB	**ТВ-тюнер** с поддержкой DVB-T
Чипсет Intel 945PM	**Кард-ридер** SD/MMC/MS/MS Pro
Экран 17" WUXGA (1920×1200)	**Время работы от батарей** ~ 1,2 ч
Видеоадаптер NVIDIA GeForce 7600 GT, 256 MB	**Масса** 3,8 кг (с батареей)
Жесткие диски 2×100 GB	**Габариты** 416×300×33,5 мм
Оптический привод DVD±RW/BD-RE drive	**Гарантия** 12 мес

Цена – $4199



вердикт ★★★★★

ЗА
Хорошее оснащение и комплектация; неплохой дисплей; приятный дизайн; пишущий Blu-ray-привод

ПРОТИВ
Ничего, кроме, разумеется, цены

Blu-ray



Данный стандарт был анонсирован еще в 2002 г. компаниями Sony и Philips. Его создатели не стремились сохранить максимальную преемственность с DVD, что в итоге позволило не только повысить емкость по сравнению с HD DVD, но и достичь большей масштабируемости в будущем.

Blu-ray использует синий лазер с длиной волны 405 нм. А регистрирующий слой переместился гораздо ближе к рабочей поверхности диска: для BR-носителей этот зазор составляет 0,1 мм, тогда как у HD DVD – 0,6 мм, как у обычного DVD. Кроме того, в BR-приводах применяется линза с увеличенной числовой апертурой, что вместе с приближением регистрирующего слоя, обеспечившего расширение угла обзора OPU-накопителя, существенно повысило стабильность считывания данных с носителя, позволив увеличить плотность размещения дорожек при сохранении соотношения сигнал/шум. Расстояние между треками для BD составляет 0,32 мкм, тогда как у HD DVD оно равняется 0,4 мкм.

Разумеется, увеличение числовой апертуры вызвало необходимость переработки механической части накопителя и, как следствие, его удорожание. Но в то же время снизило требования к качеству самих заготовок, существенно повысив процент выхода годных дисков, что впоследствии приведет к удешевлению BR-носителей.

Однако приближение регистрирующего слоя к рабочей поверхности диска имеет и отрицательные стороны, увеличивая риск повреждения данных при механических воздействиях. Производители столкнулись с необходимостью использовать специальные защитные покрытия, повышающие устойчивость BR-дисков к царапинам и загрязнению. Так, механическая прочность рабочей поверхности BD в 100 раз больше, чем DVD.

И наконец, третьим следствием уменьшения защитного слоя стало увеличение масштабируемости BR-заготовок. Разработчики планируют в скором времени поднять число регистрирующих слоев до 8, тем самым нарастив общую емкость до 200 GB.

Существенной переработке подвергся и механизм защиты контента от копирования. Теперь в Blu-ray реализована поддержка AACS (Advanced Access Content System), использующая 128-битовый ключ, меняющийся через каждые 6 Kb записанных на диск данных. Кроме того, AACS включает механизм MMC (Mandatory Managed Copy), позволяющий создать копию лицензионного диска для воспроизведения его с HDD домашнего медиацентра или на портативном плеере, но предотвращающий ее распространение. Для дополнительной защиты служит функция ROM Mark, с помощью которой каждому BR-диску присваивается свой уникальный идентификатор, что препятствует созданию его нелегальных копий, так как делается это на этапе изготовления и только на сертифицированном оборудовании.

В случае маловероятного, но все же теоретически допустимого взлома алгоритма шифрования в дело вступает функция BD Plus, динамически меняющая ключи шифрования, что не позволяет создавать программы, подобные DeCSS, с помощью которых, однажды раскрыв алгоритм шифрования информации, можно наладить массовое производство пиратских копий всего контента, выпущенного на данном типе носителей.



Один из первых приводов Blu-ray от LG Electronics

HD DVD

Этот стандарт, являющийся совместной разработкой компаний NEC и Toshiba, изначально создавался с учетом максимальной преемственности с DVD. Структуры данных, алгоритмы коррекции ошибок, схема модуляции – все перешло по наследству к новому формату от DVD. Даже глубина залегания активного слоя в HD DVD осталась неизменной. Да и числовая апертура линзы, используемой в OPU соответствующих приводов, хоть и увеличилась по сравнению с DVD-накопителями, но, тем не менее, ниже, чем у Blu-ray-устройств. Все это ограничило максимальную емкость HD DVD-носителей 15 GB на один слой.

Но, с другой стороны, такая преемственность позволила разработчикам быстрее освоить новый формат, к тому же затраты на производство приводов оказались несколько меньшими, чем продуктов Blu-ray, что в итоге отразилось и на их рыночной стоимости.

Разумеется, алгоритм шифрования в HD DVD был переработан, и теперь за защиту контента, как и в случае с Blu-ray, отвечает AACS, правда, без дополнительных возможностей, о которых мы говорили выше.

Продукты предоставлены

Носители TDK BD-R SL ($18) и BD-RE SL ($20)	«Медиа Трейдинг», тел. (044) 590-2239
Привод LG GBW-H10N ($599)	Представительство LG Electronics в Украине, тел. (044) 201-4350

Ultra Mobile PC: настоящий карманный ПК

Тарас Олейник

Устройства под условным названием Origami, плавно трансформировавшиеся в UMPC (Ultra Mobile PC), привлекли внимание общественности еще во время весеннего CeBIT. На них возлагались большие надежды – многие пользователи Pocket PC рассматривали их как претендентов на роль супер-КПК, позволяющих задействовать весь потенциал аппаратно-программной платформы современных настольных PC, но в карманном формате. Насколько оправдались эти ожидания, мы можем оценить лишь сейчас, после появления первого такого продукта в нашей Тестовой лаборатории.

Положительные впечатления от Q1 начинаются уже с упаковки – обычно так оформляются коробки устройств премиум-класса. Да и сам UMPC от Samsung тоже выглядит весьма привлекательно, разве что черный глянцевый пластик его корпуса слишком легко «захватать» пальцами.

Размеры Q1 чуть больше формата A5, а толщина не превышает 3 см. На левой грани размещены выход для наушников с регулятором громкости, переключатель Hold, порт USB и специальный разъем для подключения зарядки различных аксессуаров. Справа находятся разъем питания (что не очень удобно), еще один порт USB и VGA-выход. Сзади – розетка Ethernet, слот для карт памяти CompactFlash Type I и выключатель питания, позволяющий выбирать между загрузкой Windows либо мультимедийного приложения AV Now (Instant On). Отсутствие микрофонного входа компенсируется наличием на лицевой панели стереомикрофона, к тому же здесь предусмотрены стереодинамики, так что голосовое общение может быть реализовано без каких-либо проблем.

Физическое разрешение 7-дюймового ЖК-дисплея составляет 800×480, а меж тем для эффективной работы с диалоговыми окнами программ для Windows XP высоты в 480 пикселов частенько оказывается мало. На этот случай предусмотрена специальная кнопка, переключающая дисплей в режимы с интерполяцией – 800×600 и 1024×600. Мелкие детали в таком случае пропадают, однако необходимое окно полностью поместится на экране.

Поворот изображения на дисплее выполняется на все 360° с шагом в 90°. При вертикальной ориентации удобнее читать, но переназначения осей джойстика не происходит, поэтому прокруткой пользоваться не слишком удобно. Зато относительно большие углы обзора и широкий диапазон яркости делают чтение комфортным, без лишней нагрузки на глаза.

Samsung Q1



Цена – $1400

Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине, тел. 8-800-502-0000

Процессор	Intel Celeron M ULV, 900 MHz
Чипсет	Intel 915GMS
Видеоадаптер	Intel GMA900
Оперативная память	512 MB DDR2-400
Яркость	max/min 166/28 кд/м²
Жесткий диск	40 GB, 1,8"
Дисплей	7", WVGA (800×480), чувствительный к касанию
Интерфейсы	802.11 b/g, 100 Mbit Ethernet, Bluetooth v.2.0, 2×USB 2.0, CF card, VGA-out
Аккумулятор	11,1 В, 2600 мА•ч
Габариты	228,6×140×25 мм
Масса	0,8 кг

Привлекает внимание лицевая панель, на которой, помимо ЖК-дисплея, размещены основные органы управления – предполагается, что оперировать ими пользователь будет с помощью больших пальцев обеих рук. Слева обнаруживаем своеобразный джойстик. На интуитивном уровне его предназначение кажется вполне очевидным – заменитель мыши наподобие trackpoint. Однако не тут-то было – на самом деле он выполняет функции четырех клавиш управления курсором, причем «клик», т. е. нажатие на него, в данном случае не предусмотрен.

Справа расположен орган управления, внешне похожий на четырехпозиционный джойпэд, но на самом деле таким образом здесь оформлены программируемые клавиши (по умолчанию это *PageUp, PageDown, Back, Forward* – для работы в браузере). Ниже размещена кнопка, выполняющая функцию *Return*, а под ней – кнопка быстрого вызова меню, с помощью которого можно оперативно управлять большинством параметров – яркостью экрана, состоянием беспроводных интерфейсов, разворотом изображения на экране и т. п.

Вряд ли в ближайшем будущем придумают устройство ввода, превосходящее по своей эффективности обычную клавиатуру. А так как уменьшить физические размеры последней означает серьезно ухудшить ее эргономику, то большинство мобильных устройств чаще всего являются результатом компромисса между габаритами и удобством использования. Эта сен-



Подключение адаптера питания выполнено не очень удачно – при работе от сети неудобно держать устройство в правой руке



Мини-джойстик на левой стороне не заменяет мышь – он выполняет функцию клавиш управления курсором

тенция в полной мере справедлива в отношении Tablet PC, а теперь – и UMPC. Собственно, именно поэтому планшеты-трансформеры, т. е. с поворачивающимся и складывающимся дисплеем, были восприняты гораздо лучше – у них есть полноценная клавиатура, позволяющая удобно работать за столом.

Что же касается Q1, то в нем предусмотрено несколько методов ввода текста. Первый, традиционный для планшетных ПК, – с помощью стилуса. Рукописный ввод в Windows XP Tablet Edition реализован достаточно хорошо, однако это, увы, касается лишь англоязычных текстов, с кириллицей же все обстоит далеко не так радужно.

Применение экранной клавиатуры – вариант проверенный и привычный на КПК, однако здесь он осуществлен не столь изящно. Вызов виртуальной клавиатуры приводит к уменьшению и без того небольшой высоты экрана.

Однако, помимо стилуса, возможен еще один метод набора: с помощью так называемой Dial-Keys, являющейся разновидностью виртуальной клавиатуры для больших пальцев рук. При всей своей оригинальности пользоваться ею далеко не так непривычно, как казалось нам на первый взгляд; но над оптимизацией размещения клавиш на ней стоит еще поработать, особенно это касается клавиши Enter. Ну и самое неприятное – опять-таки отсутствует поддержка кириллицы.

В результате приходим к очевидному выводу – полностью без клавиатуры обойтись здесь не удастся. По предварительной информации, именно по этой причине компания Samsung намеревается включить USB-клавиатуру с интегрированным мини-джойстиком в комплект поставки; однако даже если это и не подтвердится, всегда есть возможность приобрести подобный аксессуар (с интерфейсом USB либо Bluetooth).

Оснащение этого компактного устройства впечатляет: процессор Intel Celeron M ULV, 900 MHz, чипсет i915GMS, 512 MB DDR2-400, 40 GB HDD (1,8"). Предусмотрен и полный набор беспроводных интерфейсов, а из привычных проводных недостает лишь модемной розетки (как морально устаревшей) и порта FireWire. Ну и оптического привода, разумеется. Впрочем, его отсутствие в какой-то мере может компенсировать специальный кабель USB-2-USB, предназначенный для организации локальной сети между Q1 и любым другим ПК, имеющим этот порт.

При таких габаритах и оснащении впору задаться вопросом: а сколько устройство проработает в автономном режиме? По нашим тестам, Q1 при «офисной» яркости экрана в 120 кд/м² «прожил» при максимальной загрузке около 1,5 ч, а в режиме чтения – 2,5 ч. Если же снизить яркость до минимума, он сможет протянуть до 4 ч. Samsung предлагает в качестве опции усиленную батарею, что позволит продлить время жизни Q1 от одной зарядки, доступен также автомобильный адаптер.

Как бы там ни было с техническими характеристиками, практика показывает, что, взглянув на UMPC, пользователи интересуются лишь одним: сколько стоит? И, выяснив, что цена приближается к отметке $1500, разочарованно отворачиваются. К тому же скорый выход Windows Vista может вообще поставить под угрозу эти устройства как класс – если окажется, что подобной аппаратной конфигурации недостаточно для работы в новой ОС, а более «продвинутая» версия наверняка будет отличаться заоблачной ценой.

Таким образом, судьба данных продуктов находится исключительно в руках их производителей. Если им удастся снизить стоимость, улучшить время автономной работы и эргономику, уже второе поколение UMPC вполне способно стать бестселлерами, повторив (или даже превзойдя) успех других мобильных спутников современного человека – карманных ПК. И кто знает, быть может, в этом случае мы действительно станем свидетелями появления того, что разработчики Microsoft называют new kind of computer…

LightScribe: гравюры XXI века

Максим Капинус

Владельцы солидных DVD или CD-коллекций часто задумываются над тем, как сделать диски более симпатичными внешне. Самый распространенный метод оформления – надписывание специальными маркерами, которые можно приобрести практически в любом магазине канцелярских товаров. Однако по эффектности подобный способ далек от совершенства. Не все имеют отличный почерк, да и выглядит болванка с рукописным текстом намного хуже какого-либо лицензионного диска с фильмом или игровым ПО. Конечно, эти носители приобретают качественную картинку на лицевой стороне благодаря заводским технологиям, недоступным обычному пользователю. Как же быть в таком случае?

Создать технологию, способную с помощью приводов наносить изображение на болванки, пытались достаточно давно. Первооткрывателем можно считать компанию Yamaha, разработавшую Disc T@2 (расшифровывается как tattoo – татуировка). Поскольку записанная область на дисках внешне легко отличается от чистой, инженеры Yamaha решили использовать подобное свойство при создании новых приводов. Такие устройства, помимо данных, прожигали лазером и требуемое изображение. А раз для этого служил тот же слой, на который записывается информация, выяснился и основной недостаток Disc T@2 – чем больше картинка на диске, тем меньше оставалось места для прожига данных. Эта технология так и не стала распространенной, однако, как говорится, начало было положено.

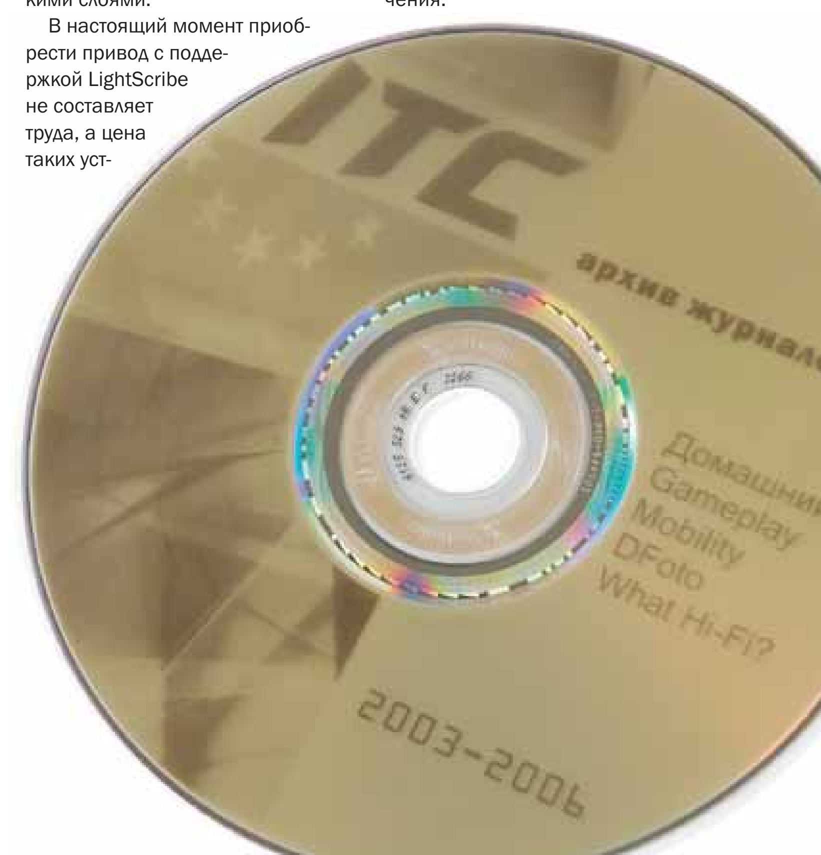
Стандарт LightScribe, разработанный компанией Hewlett-Packard, решает проблему, возникшую у Disc T@2, настолько просто, что невольно возникает вопрос: почему же раньше никто до этого не додумался? Если гравировка на рабочей области диска приводит к уменьшению объема, то стоит попробовать напечатать картинку на обратной стороне. Никаких особенных инноваций изобретать не нужно, ведь перевернуть болванку и вставить ее обратно в привод – проще простого. Единственная проблема – разработка слоя, который необходимо нанести на лицевую поверхность. Она должна прожигаться лазером устройства, меняя цвет в местах воздействия.

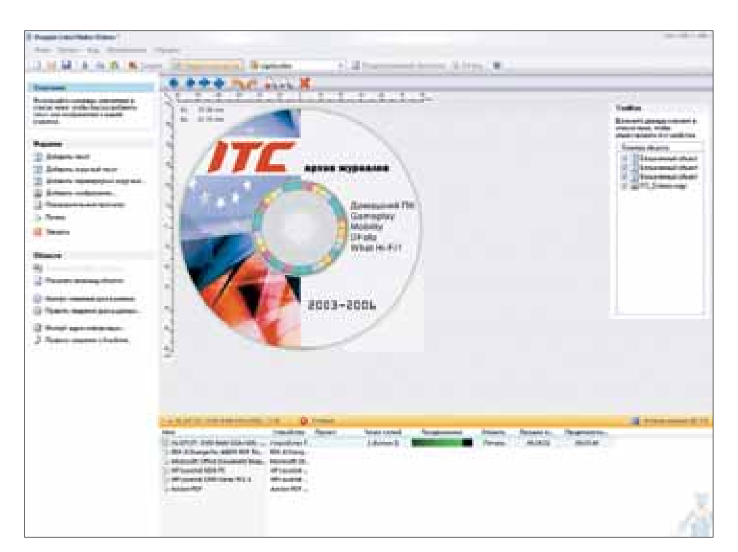
Удобство LightScribe не вызывает сомнений. Во-первых, печать изображения и запись информации на диск – две абсолютно независимые операции; их можно проводить в разной последовательности. Во-вторых, наносить картинку разрешается неограниченное количество раз – было бы свободное место на поверхности болванки. Это позволяет, к примеру, постепенно дописывать необходимую информацию о содержании диска при использовании нескольких сессий.

Конечно же, полноцветная печать на носителях пока что недоступна. Болванки LightScribe имеют всего один слой бежевого цвета, изображение на них получается монохромным. Однако прогресс не стоит на месте, и вскоре ожидается появление дисков с несколькими слоями.

В настоящий момент приобрести привод с поддержкой LightScribe не составляет труда, а цена таких устройств практически идентична цене обычных DVD-резаков. Единственная проблема может возникнуть при покупке болванок: стандартные диски для LightScribe не подходят и придется искать специальные, имеющие соответствующую маркировку.

Мы решили также проверить, насколько качественным получается изображение при использовании LightScribe и как вообще происходит процесс лазерной гравировки. Казалось бы, все необходимое – это установить LG GSA-H20L в корпус ПК и приобрести несколько дисков с поддержкой LightScribe. Но выяснилось: существует еще один вопрос, касающийся программного обеспечения.





Утилит, способных рисовать на поверхности болванок, достаточно много. Все уважаемые компании, выпускающие ПО для записи, имеют в своем ассортименте утилиту (или функцию внутри одного из пакетов), отвечающую за этот процесс. Среди самых популярных и функциональных можно назвать Ahead Nero, Cyberlink LabelPrint, Roxio Easy Media Creator. Есть и бесплатный вариант для экономных пользователей – LightScribe Simple Labeler, доступный для загрузки с официального сайта технологии *(www.lightscribe.com)*. Однако он не настолько функционален, чтобы рекомендовать его.

Ознакомившись с несколькими из вышеуказанных продуктов, мы решили остановиться на самой удобной Droppix Label Maker Deluxe, предоставляющей большую свободу действий при работе с изображениями, нежели ее конкуренты.

Итак, в Label Maker Deluxe вы вольны выбрать один из готовых шаблонов с помощью мастера или же создать собственный проект. Оформление диска может содержать практически любые изображения, но не стоит забывать о том, что на выходе они окажутся монохромными. Для того чтобы представить себе, как будет выглядеть результат, в программе предусмотрен режим предпросмотра. После окончательной компоновки текста и иллюстраций приступим к записи. Практически все ПО для гравировки имеет функцию, предлагающую на выбор несколько типов детализации изображения. Уверены, что наиболее рациональным шагом будет использование максимального качества, поскольку разница в скорости печати все равно минимальная. В среднем на диск вы потратите около 25 мин, потому экономить тут не стоит.

Дополнительная гравировка доступна в любой момент, для этого требуется лишь незапечатанное пространство на поверхности диска. За правильное позиционирование изображения при повторной запечатке отвечает специальная линейка с мельчайшими делениями, расположенная с внутренней стороны болванки, – привод ориентируется по ним.

Переживать по поводу сохранности картинки не стоит – никакое внешнее воздействие не способно повредить изображение, и такой метод нанесения можно назвать практически вечным.



LabelFlash: альтернатива?

Технология LightScribe не единственная на рынке. Компания NEC решила разработать на основе Disc T@2 собственный стандарт, назвав его LabelFlash. Болванки голубого цвета лучше передают контраст при гравировке и выглядят более презентабельно, но распространению LabelFlash препятствует тот факт, что производством приводов, поддерживающих эту технологию, занимается только NEC. И если приобрести такое устройство еще не проблема, то достать в Украине специальные диски практически нереально. Да и стоимость их немного выше, чем болванок LightScribe. Подобные факты свидетельствуют не в пользу LabelFlash, однако борьба стандартов еще далеко не завершена. Тем не менее пока преимущество на стороне HP и союзников, взявших более резвый старт. В свете скорого появления LightScribe Media Version 1.2 и дисков с несколькими цветами подложки (красный, оранжевый, синий, желтый, зеленый) и без того малоубедительные «за» LabelFlash могут сойти на нет. Однако сдаваться, надеемся, никто не собирается, а конкуренция, как известно, приносит пользу нам, потенциальным покупателям.





Полезные ссылки

www.lightscribe.com – главный ресурс по технологии LightScribe. Здесь можно найти необходимые обновления утилит и бесплатное ПО для нанесения гравировки LightScribe Simple Labeler. Если вы запутались и не знаете, с чего начать, раздел FAQ на сайте поможет справиться с проблемами.

www.cdfreaks.com – один из крупнейших ресурсов, созданный специально для сбора информации по оптическим приводам и всему, что с ними связано. Тут имеется большое количество авторских материалов, новостей, обзоров устройств и современных технологий. Многим понравится файловый архив, где размещаются прошивки для приводов, разнообразное ПО. Особо отметим форум, на котором происходит общение между пользователями с обменом полезной информацией.

www.cd-info.com – познавательный сайт для энтузиастов, интересующихся технологиями разработки и производства CD- и DVD-болванок. Иллюстрированные статьи помогут понять структуру дисков, их внутреннее строение, а словарь терминов и раздел FAQ позволят расшифровать все загадочные аббревиатуры и дадут ответы на многие вопросы.

www.cdmediaworld.com – еще один англоязычный ресурс, посвященный технической информации, связанной с программными продуктами и устройствами. Здесь можно отыскать последние данные о методах защиты носителей от копирования, прочитать материалы об особенностях записи. Раздел CD/DVD Software содержит множество полезных утилит для работы с приводами.

Жесткому диску – 50!

Кирилл Кузнецов

В последние годы довольно часто высказываются мнения о том, что дни жестких дисков сочтены, не сегодня-завтра им на смену придут флэш-память, оптические или какие-то еще более прогрессивные разработки, но… объемы реализации HDD пока только растут, и принципиальная замена этой самой распространенной технологии хранения данных так и не появилась – несмотря на то что 13 сентября жесткому диску исполняется ровно 50 лет.





Именно полвека назад, в середине сентября 1956 г., в свет вышел первый коммерческий продукт, использовавший магнитную технологию записи данных с произвольным доступом к ним. Компьютерная система, которая собственно была построена вокруг этого устройства, изначально так и именовалась – RAMAC (Random Access Method of Accounting and Control). Принятое сейчас название «жесткий диск» появилось намного позже. Впрочем, не будем забегать вперед, все по порядку…

Компания International Business Machines сообщила 6 мая 1955 г., что ее команда инженеров из лаборатории в Сан-Хосе создала новый тип систем хранения данных, базирующийся на одном из вариантов технологии магнитной записи. Этот анонс вызвал большой интерес специалистов отрасли, однако вряд ли кто-то тогда мог реально оценить историческое значение инновационной разработки и ее влияние на дальнейший ход развития всей компьютерной индустрии.

Собственно, история создания RAMAC началась несколько ранее. В январе 1952 г. Рейнольд Джонсон (Reynold B. Johnson), бывший школьный преподаватель, а на тот момент сотрудник IBM, занимавшийся улучшением системы подсчета голосов избирателей IBM 805, был вызван в Нью-Йорк к директору компании по инженерным разработкам Уоллесу Макдауэлу (Wallace McDowell).

Джонсон получил предложение возглавить исследовательскую лабораторию. Перед ним была поставлена задача самому выбрать наиболее удобное место на Западном побережье (хотя на тот момент все основные центры компании сосредоточились на Восточном) и нанять на свое усмотрение 50 сотрудников.

Стоит отметить, что 1952 г. был, так сказать, «нулевой» фазой развития компьютерной индустрии. IBM, которая в то время занималась созданием систем для сбора и обработки информации, также пока только присматривалась к данному сегменту. Для руководства корпорации, чей оборот составлял тогда 250 млн долл., не было очевидным, что этот рынок позволит получать какую-то значительную прибыль. Согласно исследованиям, которые проводились в начале 1951 г., для удовлетворения всего мирового спроса было вполне достаточно 17–18 компьютеров!

Однако в это время лидер IBM Томас Уотсон-старший передал бразды правления компанией Томасу Уотсону-младшему, и тот на свой страх и риск принял решение построить 19 компьютеров для применения в научных целях. Первый из них создали как раз в 1952 г. Во многом благодаря такому стечению обстоятельств перед Реем Джонсоном и была поставлена задача организации инженерного центра на Западном побережье, где начинала активно развиваться авиационная промышленность США. IBM рассматривала данную отрасль как перспективную для сбыта своих вычислителей.

Это требовало реальных усилий, и когда Джонсон получал задание от руководства IBM, речь не шла о каких-то конкретных проектах. Была поставлена только общая цель: половина времени должно тратиться на новые разработки, половина – на решение проблем, связанных с уже выпускавшимся оборудованием.

По-прежнему удивляет то, как быстро назначенный глава лаборатории взялся за дело. Уже спустя месяц после разговора с шефом Джонсон заключил пятилетний контракт на аренду здания в Сан-Хосе по адресу 99 Notre Dame Avenue,



13 сентября 2002 г. отмечалась полувековая годовщина рождения самой лаборатории 99 Notre Dame. Пионеры RAMAC – Эл Хогланд, Джек Гроген и Луи Стивенс – делали его под руководством Рейнольда Джонсона, но своими руками

приступил к его ремонту, дал объявления в местных газетах по поиску специалистов и начал проводить первые собеседования.

А в июле 1952 г. новая структура, получившая название IBM San Jose Research and Development Laboratory (внутри корпорации ее называли проще – West Coast Laboratory), уже насчитывала 30 сотрудников, многие из которых были наняты после первого же собеседования, и работала параллельно над несколькими проектами.

Отдадим должное и самому Рейнольду Джонсону как ключевой фигуре в нашей истории. Да, конечно же, так или иначе, рано или поздно, но жесткий диск изобрели бы, поскольку ему было суждено стать одной из главных движущих сил развития всей компьютерной отрасли. Однако как раз благодаря Джонсону, его организаторскому и изобретательскому таланту, это устройство появилось именно тогда – в середине 50-х.

Рейнольд Джонсон прожил долгую жизнь. Он умер в 1998 г. в возрасте 92 лет, успев получить почти сотню патентов. В его честь обществом инженеров-электриков IEEE учреждена ежегодно присуждаемая медаль за достижения в области электронных разработок. Он не только создал жесткий диск, но и является одним из авторов конструкции видеокассеты (VCR).

Но вернемся к West Coast Laboratory. Среди проектов, которые начала вести одна из групп инженеров, – была разработка устройства с произвольным доступом к данным. К тому моменту основным средством их хранения являлись перфокарты и магнитные ленты. Соответственно доступ к информации занимал минуты, и создание более быстрого механизма было весьма актуальным. Какое значение придавалось решению этой задачи, можно судить уже хотя бы по тому, что в 1952 г. IBM продала 60 млрд перфокарт. Сложно даже представить, как много человеко-часов уходило на их обработку.

Подобными проблемами занималось в то время немало исследовательских центров, и некоторые из них достигли определенных успехов. Например, в начале 50-х годов весьма популярной была идея использования для этих целей специальных цилиндрических барабанов – сродни тем, что применялись в фонографе Эдисона. Однако подобная схема записи оказалась недостаточно продуктивной. Как позже признавался сам Джонсон, в те годы он принял два самых удачных решения за всю свою жизнь. Первое – взяться за эксперименты с записью и считыванием данных с произвольным доступом и второе – использовать для этого ламинированные диски.

Тут стоит отметить, что хотя идея и была весьма простой, для ее реализации пришлось решить множество проблем. Также необходимо упомянуть, что практически в то же время созданием устройства с использованием дисков занимался Джейкоб Рабинов (Jacob Rabinow), сотрудник Национального бюро стандартов США (он, кстати, наш земляк – родился в Харькове в 1910 г.), и группа Джонсона была знакома с его разработками.

Одна из наиболее сложных задач состояла в создании такого механизма, чтобы головки записи/считывания «парили» над быстро вращающимся диском с зазором в тысячные доли дюйма и при этом не разрушали его. Другая проблема – нанести магнитное покрытие на все пластины равномерно и нужной толщины. Было перепробовано множество вариантов, например нанесение краски на вращающийся диск, когда центробежные силы «размазывают» ее по поверхности. В конце концов, согласно легенде, один из инженеров добился равномерного покрытия выдавливанием краски через шелковые чулки. Этот метод еще долго использовался для решения данной задачи. Еще один забавный факт – на первых порах для покрытия дисков применялась та же краска, которой выкрашен знаменитый мост Golden Gate в Сан-Франциско. Оптимальное расстояние между пластинами и их размер также были найдены по-эдисоновски – экспериментальным путем.

Тем не менее после двадцати четырех месяцев напряженного труда команда Джонсона преодолела все технологические проблемы, стоявшие на ее пути, и представила рабочий прототип устройства. В ноябре 1954 г. было принято решение построить дополнительно четыре изделия для полевых испытаний, после проведения которых в начале 1955 г. лаборатория выпустила еще 14 установок RAMAC для внутреннего использования и дальнейших тестов.

«Это один из величайших продуктов за всю историю компании IBM, и я абсолютно уверен в будущем индустрии офисного оборудования», – заявил в сентябре 1956 г. Томас Уотсон-младший, презентуя RAMAC 350 (именно так называлась первая система хранения данных на жестких дисках). В тот период еще доминировали компьютеры-гиганты, да и сама представленная система была размером с хороший шкаф, а если точнее, то ее объем составлял 300 кубических футов.

Прадедушка современных HDD состоял из 50 алюминиевых дисков диаметром 24 дюйма, вращавшихся с частотой 1200 об/мин. При этом использовалась специальная магнитная головка, которая по очереди подводилась к каждому из пятидесяти двухсторонних дисков с помощью сервопривода.

Емкость накопителя тогда казалась просто фантастической – 5 мегабайт! Время доступа к данным составляло всего 0,6 секунды (а не долгие минуты, как раньше), скорость считывания информации – целых 9 килобайт в секунду. Еще один рекорд касался плотности записи данных – 100 бит на квадратный дюйм, в сорок раз больше, чем на перфокартах (которые к тому же использовались, по понятным причинам, только единожды).

В том же 1956 г. IBM получила несколько десятков заказов на RAMAC 350, а первым покупателем стала Zellerbach Paper Company. Продукт, кстати, стоил в год своего выпуска 50 тыс. долл., т. е. размещение мегабайта информации обходилось потребителю в 10 тыс. долл. За два последующих года IBM продала более тысячи новых устройств хранения данных. Компьютеры были уже не в диковинку, их продажи составляли сотни штук в год, но по тем временам цифра выглядела очень внушительно.

RAMAC 350 вошел в историю как первенец обширного семейства компьютерных жестких дисков, и именно с него началась история многомиллиардного бизнеса устройств, которые сегодня используются не только в ПК и серверах, но и в автомобилях, MP3- и видеоплеерах. И хотя современные HDD в тысячи раз более компактны и в сотни тысяч раз более емкие, давайте будем помнить, что все началось тем осенним утром, когда публике было представлено первое коммерческое устройство хранения данных с произвольным доступом – RAMAC.

Этапы большого пути

1956 – IBM представила первый коммерческий накопитель на жестких дисках RAMAC 350 емкостью 5 MB
1973 – в системе IBM 3340 достигнута плотность записи 1,7 MB на квадратный дюйм
1980 – выпущен первый «компактный» 5,25-дюймовый HDD Shugart ST-506 емкостью 5 MB
1986 – представлен стандарт SCSI
1990 – объявлено о разработке магниторезистивной технологии
1991 – выпущен HDD емкостью 100 MB
1995 – появилось устройство с максимальной емкостью 2 GB
1997 – преодолен рубеж 10 GB
1998 – анонсированы стандарты UDMA/33 и ATAPI
1999 – выпущен IBM Microdrive на 340 MB
2002 – взят барьер адресного пространства HDD 137 GB
2003 – представлены продукты стандарта SATA
2005 – максимальная емкость накопителя достигла 500 GB
2005 – появление SAS (Serial Attached SCSI)
2006 – начался промышленный выпуск продуктов с использованием перпендикулярного метода записи
2006 – произведены «гибридные» накопители, содержащие дополнительный блок флэш-памяти емкостью в несколько гигабайтов

Компьютеры и комплектующие: Лучшие покупки

«Бюджетный ДПК»: минимальная цена

Даже бюджетный компьютер в представленной конфигурации вполне способен справиться со многими задачами, включая современные игры.

Intel Celeron D 352 (3,2 GHz, 512 KB L2-кэш)	$85
AMD Athlon 64 3200+ (2 GHz, Socket 939)	$70
Чипсет Intel 945P, поддержка Core 2 Duo	$95
Чипсет NVIDIA nForce4 Ultra	$80
2×256 MB DDR/DDR2 SDRAM	$65
На чипе Radeon X1300 XT 256 MB	$110
Жесткий диск 200 GB, кэш-буфер 8 MB	$85
LCD-монитор 17", TN	$195
DVD-ROM/CD-RW Combo	$25
Интегрированное аудио 5.1	–
Корпус Middle Tower ATX 350 Вт	$50
Клавиатура PS/2	$9
Мышь оптическая PS/2	$8
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 2.0 или наушники	$20

Суммы для ПК на платформах

Intel – $772 AMD – $742

«Оптимальный ДПК»: наилучшее соотношение цена/качество

Конфигурация ПК среднего класса сочетает разумную цену с достаточно высокой производительностью.

Intel Pentium D 915 (2,8 GHz, 2×2 MB L2-кэш)	$145
AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz, 512 KB L2-кэш)	$95
Чипсет Intel 945P, поддержка Core 2 Duo	$95
Чипсет NVIDIA nForce4 SLI	$90
2×512 MB DDR/DDR2 SDRAM	$130
На чипе GeForce 7900 GS 256 MB	$230
Жесткий диск 300 GB, кэш-буфер 8 MB	$110
LCD-монитор 19", MVA	$320
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$45
Интегрированное аудио 5.1	–
Middle Tower ATX 400 Вт	$85
Клавиатура PS/2	$15
Мышь лазерная	$22
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 5.1	$90

Суммы для ПК на платформах

Intel – $1312 AMD – $1257

В этой рубрике мы традиционно представляем наиболее рациональные конфигурации ПК различных ценовых категорий

Какие бы сюрпризы ни преподносил компьютерный рынок, у потребителей всегда есть возможности для маневра при покупке или модернизации ПК. Так и в этот раз – резкое повышение цен на память не сможет испортить нам настроения, ведь во всем остальном месяц выдался очень удачным.

Процессоры Pentium 4, Pentium D, Celeron D и Athlon 64 сейчас расходятся как горячие пирожки. Столь «вкусными» для пользователей их делают просто бросовые цены, по которым они теперь предлагаются. Ну а горячие они в буквальном смысле слова – сказывается устаревшая технологическая начинка.

Двухъядерный процессор – это хорошо, но ведь ядра бывают разными. Когда на каждое приходится не один, а два мегабайта L2-кэша – это еще лучше. При всей симпатии к 0,09-микронному Pentium D 805 (2,66 GHz, 533 MHz FSB, 2×1 MB) мы предпочли бы переплатить $20–30 и взять 0,065-микронный Pentium D 915 (2,8 GHz, 800 MHz FSB, 2×2 MB). При этом заметим, что цены на 915-ю модель будут снижаться и дальше, и в начале 2007 года окажутся по другую сторону 100-долларового барьера. К тому времени младший Core 2 Duo будет стоить примерно $170, поэтому Pentium D 915 останется лучшим выбором для тех, кто покупает процессоры подешевле, чтобы разогнать посильнее. Однако не надо забывать: для успешного оверклокинга (свыше 4 GHz) 900-й серии Pentium D потребуются и эффективная система охлаждения, и мощный блок питания.

Среди высокопроизводительных решений AMD прошлого поколения наибольший интерес вызывают процессоры Opteron под Socket 939. Их характерной особенностью является 1 MB L2-кэша (или 2×1 MB у двухъядерных моделей), что в сочетании с доступностью цен на младшие версии делает их оптимальным вариантом для энтузиастов разгона. Жаль только, они редко встречаются в наших краях, но при желании их все же можно раздобыть. Учитывая, что к концу года официальная стоимость Opteron 144 будет составлять менее $100, а двухъядерного Opteron 165 – до $170, такие процессоры станут лучшим новогодним подарком, который могут сделать себе приверженцы платформы AMD64.

Если же говорить о чипах, широкодоступных на нашем рынке, цены на Athlon 64 снизились настолько, что всего за $150 можно купить и процессор, и материнскую плату для мощной игровой станции. Проблем с разгоном Athlon 64 3200+ до уровня 3800+ и выше не будет, но это не единственные бюджетные решения на вырост. 0,065-микронный Celeron 352 также позволяет достичь невиданных высот (до 5 GHz!), однако он дороже, да и соответствующая материнская плата – тоже. Поэтому для тех, кто хочет свести расходы к минимуму и не планирует скорой модернизации, связка «Athlon 64 + nForce4 Ultra» – отличный вариант.

Для ПК начального уровня есть еще один новый продукт, способный перевести эту систему в другую лигу в части производительности (но не цены). Radeon X1300 XT существенно опережает GeFroce 7300 GT по быстродействию, немного отставая от него по ценовой доступности. Жаль, что стоимость продуктов на данном чипе пока зашкаливает за $110, но это скоро исправится, да и разница в производительности полностью оправдывает дополнительные $15–20.

В среднем классе также обнаружился новый лидер: судя по тестированию, проведенному нами в этом месяце, GeForce 7900 GS не оставляет шансов конкурентам по соотношению цены и быстродействия. Как и у всех новинок, стоимость на такие видеокарты завышена, но уже сейчас можно подыскать вариант за $215. В премиум-сегменте тоже появился новый фаворит – GeForce 7950 GT. По цене он недалеко ушел от GeForce 7900 GT, но оснащается 512 MB, и тактовые частоты ядра/памяти у него повыше.

Материнские платы на базе Intel P965 по-прежнему дорогие, но



«Прогрессивный ДПК»: качество превыше всего

Система высокого уровня предназначена для желающих «прокатиться с ветерком» и готовых потратить на это достаточно средств.

Intel Core 2 E6300 (2 MB L2-кэш, 1,86 GHz)	$200
AMD Athlon 64 X2 3800+ (2×512 KB L2-кэш)	$175
Чипсет Intel P965	$140
Чипсет NVIDIA nForce 590 SLI	$190
2×1 GB DDR2-667 SDRAM	$250
На чипе GeForce 7950 GT 512 MB	$335
Жесткий диск 320 GB, кэш-буфер 16 MB	$135
LCD-монитор 19", S-PVA, DVI	$470
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$45
Аудиоплата 7.1 Sound Blaster Audigy 4	$55
Корпус Middle Tower ATX 460 Вт	$120
Клавиатура мультимедийная, USB	$30
Мышь лазерная	$70
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$45
Акустика 7.1 или 5.1	$130

Суммы для ПК на платформах

Intel – $2025 AMD – $2050

даже не в этом главная проблема. Если раньше была неуверенность в совместимости текущей платформы с новыми двухъядерными процессорами на базе Conroe, то теперь аналогичный вопрос возникает насчет будущих четырехъядерных. Intel P965 и 975X совместимы с ними, но и у чипсетов бывают разные версии, и у материнских плат на их основе – разные ревизии. Поэтому мы бы воздержались от дорогостоящих покупок сейчас, пока не прояснится ситуация с совместимостью.

Те, кто уже успел потратить значительные средства на материнскую плату на базе новейших чипсетов, могут еще раз столкнуться с принципом «не все то золото, что блестит». Не все продукты, которые с виду «стопроцентные победители», при долговременном использовании оправдывают ожидания. Чтобы отвлечься от серьезных вопросов совместимости новых платформ с новыми же процессорами, приведем другой пример. Мы были очень впечатлены Logitech MX Revolution: по дизайну и эргономике это, пожалуй, лучшая мышь, которую нам когда-либо доводилось держать в руках. Однако одна особенность омрачает перспективы ее использования в динамичных играх: излишняя масса. Но есть и диаметрально противоположный пример: Raptor-Gaming M1 IRON поразила нас своими миниатюрными размерами и рекордно малой массой, что сделало ее лучшим выбором для стратегий и других игр, где желательно передвигать мышку пальцами. Но по прошествии времени обнаруживаются недостатки, на которые не обращаешь внимания, когда находишь то, что всегда искал. Так, высокая разрешающая способность светодиодной оптической системы, ставящая Raptor-Gaming M1 IRON в один ряд с лазерными мышами, без «переключателя скоростей» может сильно осложнить жизнь пользователю. Специфика сверхчувствительной светодиодной оптики еще и в том, что далеко не на каждом коврике она работает бесперебойно. Поэтому сегодня мы бы выбрали уже что-то лазерное и с «коробкой передач», хотя мышь по-прежнему единственная в своем роде. Как говорится, семь раз отмерь – один купи: тренироваться в применении этой мудрости лучше «на кошках», точнее, на мышках, а не на продуктах за сотни долларов.

Лучшие покупки

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки» дают представление о том, как должен быть оснащен компьютер соответствующей ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, обращайтесь к онлайновой базе Hot Line: *www.hotline.ua*

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ ДЛЯ INTEL CORE 2 DUO

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
ASRock ConRoeXFire-eSATA2	87	★★★★★	№ 10, октябрь 2006
ASUS P5LD2 SE	100	★★★★★	№ 10, октябрь 2006
Foxconn P9657AA-8KS2H	110	★★★★★	№ 10, октябрь 2006
Biostar TForce P965 Deluxe	140	★★★★★	№ 10, октябрь 2006
Gigabyte GA-965P-DS3	155	★★★★★	№ 10, октябрь 2006
ASUS P5W DH Deluxe	255	★★★★★	№ 10, октябрь 2006

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Sound Blaster Audigy SE	31	–	–
Sound Blaster Audigy 2 Value	48	★★★★★	№ 9, сентябрь 2005
Sound Blaster Audigy 4 OEM	56	–	–
Terratec Aureon 7.1 Space	110	★★★★★	№ 9, сентябрь 2005
Sound Blaster X-Fi Xtreme Music	125	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
Sound Blaster X-Fi Platinum	185	★★★★★	№ 12, декабрь 2005

СТРУЙНЫЕ ПРИНТЕРЫ И МФУ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Lexmark Z645	49	★★★☆☆	№ 9, сентябрь 2006
HP DeskJet D2360	74	★★★★☆	№ 9, сентябрь 2006
Epson Stylus C48	90	★★★☆☆	№ 9, сентябрь 2006
Canon Pixma iP1600	55	★★★★★	№ 9, сентябрь 2006
Epson Stylus C67 Photo	89	★★★★☆	№ 9, сентябрь 2006
Lexmark X3470	100	★★★★★	№ 10, октябрь 2006
Canon Pixma iP4200	112	★★★★★	№ 9, сентябрь 2006
HP Photosmart 4183	175	★★★★★	№ 10, октябрь 2006

ЛАЗЕРНЫЕ ПРИНТЕРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Xerox Phaser 3122	110	★★★★☆	№ 11, ноябрь 2006
Konica Minolta PagePro 1350W	132	★★★★★	№ 11, ноябрь 2006
Brother HL-2040	140	★★★★★	№ 11, ноябрь 2006
Epson EPL-6200L	140	★★★★★	№ 11, ноябрь 2006
HP LaserJet 1020	150	★★★★☆	№ 11, ноябрь 2006
Lexmark E-120n	152	★★★★★	№ 11, ноябрь 2006
OKI B4100	180	★★★★★	№ 11, ноябрь 2006
Samsung ML-2570	210	★★★★★	№ 11, ноябрь 2006

LCD-МОНИТОРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
19" Samsung SyncMaster 960BF	400	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" Acer AL1951B	415	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" LG Flatron L1980Q	440	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" Philips 190P6	455	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" Samsung SyncMaster 193P+	460	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" Samsung SyncMaster 970P	473	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
20" Belinea 10 20 35W	530	★★★★★	№ 5, май 2006
20" Apple Cinema Display 20"	999	★★★★★	№ 5, май 2006

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ 7200 ОБ/МИН, 8 МВ КЭШ-БУФЕР

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
80 GB Western Digital WD800JB	50	★★★★★	№ 3, март 2003
160 GB Hitachi HDS722516VLAT80	72	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Samsung SP1614N	73	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
200 GB Samsung SP2004C	85	★★★★★	№ 5, май 2005
200 GB Maxtor 6B200M0	85	★★★★★	№ 5, май 2005
200 GB Seagate ST3200826AS	85	★★★★★	№ 5, май 2005
250 GB Hitachi HDT722525DLA380	92	★★★★★	№ 3, март 2006
250 GB Seagate ST3250824AS	94	★★★★★	№ 3, март 2006
250 GB Maxtor 7V250F0	96	★★★★★	№ 3, март 2006
300 GB Maxtor 7V300F0	115	–	№ 6, июнь 2006

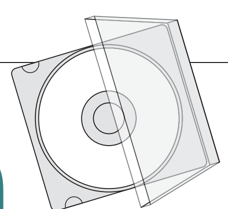






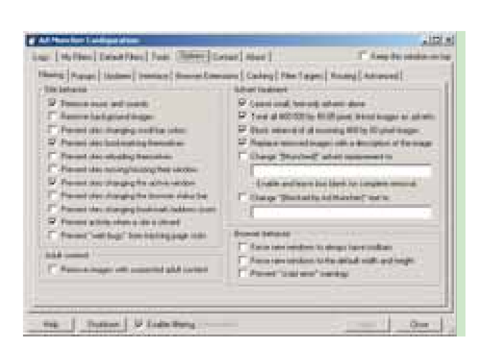


СофтWare



Новинки месяца

Алексей Фингерут



Ad Muncher 4.7

Shareware

СМОТРИ на диске

Разработчик Murray Hurps
Web-сайт www.admuncher.com
Размер 0,4 MB
Адрес загрузки www.admuncher.com/download.shtml

Великолепная утилита для удаления всех видов рекламы и прочих раздражающих элементов с Web-страниц. Текущая версия находилась в разработке два года и теперь радует нас списком из двухсот изменений.

Alcohol 52% Free Edition 1.9.5.4521

Freeware

Разработчик Alcohol Software
Web-сайт www.alcohol-soft.com
Размер 6,7 MB
Адрес загрузки trial.alcohol-soft.com/en

Довольно неожиданно у Alcohol 52% в дополнение к пробной появилась и freeware-версия, правда, в качестве «платы за бесплатность» пользователю придется установить поисковую панель для браузера Internet Explorer. Напомню, что Alcohol 52% является «младшим братом» популярного и чрезвычайно удобного приложения Alcohol 120% – обе программы предназначены для создания и эмуляции CD/DVD



образов (в том числе защищенных от копирования), но «52-градусный» вариант не имеет возможности записи образов на оптические носители. Отличия новой версии от предыдущей заключаются в поддержке современного оборудования, обновленном ядре программы и нескольких исправленных ошибках.

Avant Browser 11.0

Freeware

СМОТРИ на диске

Разработчик Avant Force
Web-сайт www.avantbrowser.com
Размер 1,9 MB
Адрес загрузки www.avantbrowser.com/download.html

Браузер на ядре Internet Explorer, поднимающий функциональность последнего на современный уровень и обладающий массой встроенных функций (фильтры рекламы и Web-элементов, RSS-клиент, поддержка скинов и многое другое). В одиннадцатой версии появилось много интересных новшеств: возможность хранения профиля пользователя онлайн (закладки, RSS-ленты, конфигурация программы), что среди прочего позволяет легко использовать «свой» Avant Browser на любом компьютере; обновленный RSS-клиент; встроенные механизмы автозаполнения и хранения паролей; новая система закладок; улучшенная поддержка плагинов Internet Explorer; новые опции отображения страниц.



Daemon Tools 4.0.6

Freeware

СМОТРИ на диске

Разработчик DT Soft
Web-сайт www.daemon-tools.cc
Размер 1,5–1,6 MB
Адрес загрузки www.daemon-tools.cc/dtcc/download.php

Известный бесплатный эмулятор CD/DVD-приводов, позволяющий обходить многие системы защиты от копирования. В новой версии появилась полная поддержка будущей операционной системы Windows Vista, улучшена совместимость с некоторыми приложениями, а также внесен ряд более мелких изменений.



Nero 7.5.7.0

Shareware

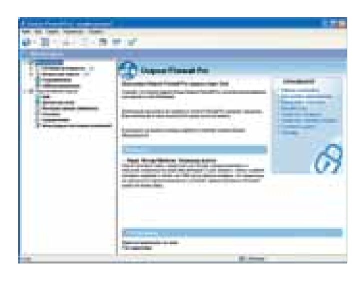
Разработчик Nero AG

Web-сайт www.nero.com

Размер 194 MB

Адрес загрузки www.nero.com/nero7/eng/nero7-demo.php

Популярнейший пакет для записи на оптические накопители уже успел два раза обновиться, а заодно и вырасти в объеме почти вдвое. Об изменениях по давней традиции ничего не сообщается, зато известно, что версия 7.5 обзавелась поддержкой Blu-ray.



Outpost Firewall Pro 4.0

Shareware

СМОТРИ на диске

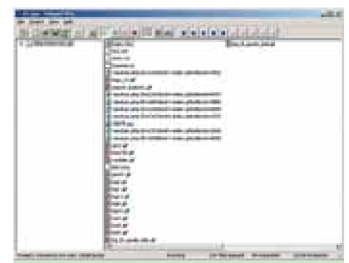
Разработчик Agnitum

Web-сайт www.agnitum.ru/products/outpost

Размер 12,5–14,0 MB

Адрес загрузки www.agnitum.ru/products/outpost/download.php

Персональный брандмауэр Outpost Firewall Pro петербургской компании Agnitum чрезвычайно популярен на территории стран СНГ и не раз получал высокие оценки в наших обзорах. В версии 4.0 разработчики повысили степень защищенности и удобство использования благодаря внедрению таких новшеств: усовершенствованные технологии предотвращения утечки информации; улучшенный и более быстродействующий модуль защиты от spyware; внутренняя защита от остановки брандмауэра вредоносными программами; новая система автоматической загрузки часто используемых правил; новые возможности по настройке для опытных пользователей; некоторые другие функции. Кроме того, программа теперь поддерживает 64-разрядные версии ОС.



Teleport Pro 1.42

Shareware

СМОТРИ на диске

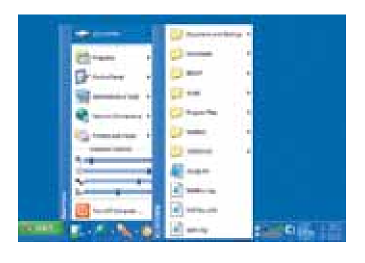
Разработчик Tennyson Maxwell Information Systems

Web-сайт www.tenmax.com/teleport/pro

Размер 0,7 MB

Адрес загрузки www.tenmax.com/teleport/pro/download.htm

Teleport Pro является одной из программ для создания локальных копий Web-сайтов, также известных как офлайн-браузеры. Пользуется популярностью, несмотря на сравнительно скромную функциональность и немалую цену. В новой его версии было исправлено несколько ошибок и улучшена система обновления копий сайтов.



True Launch Bar 4.1

Freeware

СМОТРИ на диске

Разработчик TORDEX

Web-сайт www.truelaunchbar.com

Размер 1,9–4,6 MB

Адрес загрузки www.truelaunchbar.com/download.html

Утилита для замены стандартной панели *Быстрого запуска* Windows на значительно более функциональную и удобную. Особый интерес вызывает поддержка плагинов, существенно расширяющих возможности программы.

В новой версии был улучшен интерфейс, исправлен ряд ошибок.

ArcSoft Scan'n'Stitch Deluxe 1.1.9.9

Ростислав Панчук

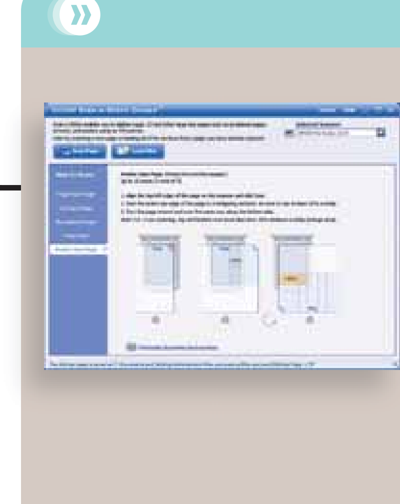


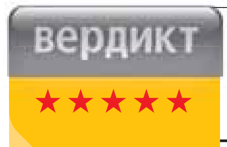
Shareware (15 дней trial, регистрация – $40)

Разработчик ArcSoft
Web-сайт www.arcsoft.com/products/scannstitch
Размер 5,75 MB
Адрес загрузки требуется регистрация

Высокоскоростной сканер формата А4 – незаменимая вещь в домашнем хозяйстве, но увы, малоприспособленная для сканирования плакатов, постеров и книг, размер которых больше стандартного А4. Нет, конечно, это вполне реально – отсканировать их по кусочку, а потом склеить вручную в фоторедакторе, но такую процедуру вряд ли назовешь приятным времяпрепровождением. К счастью, существует ArcSoft Scan'n'Stitch, специально предназначенная для подобных целей.

Программа обладает очень простым и интуитивно понятным интерфейсом. От пользователя требуется лишь указать утилите подходящий профиль (А3, брошюра, постер, транспарант) и, внимательно следуя инструкциям, отсканировать изображение. Так, для листа формата А3, например, понадобятся три прохода – сначала левую часть документа, затем правую и центральную. Все! Программа объединит фрагменты самостоятельно, причем очень качественно: невооруженным глазом и не определишь, что этот огромный постер был оцифрован на самом обычном А4-сканере. Отличный выбор для работы с документами большого формата!



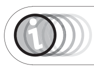


ЗА
Возможность без особых проблем сканировать документы большого формата на сканере А4; встроенные алгоритмы оптимизации полученного изображения

ПРОТИВ
Достаточно высокая цена

Auto Power-On and Shutdown 2.02

Ростислав Панчук

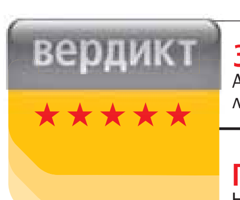




Shareware (30 дней trial, регистрация – $30)

Разработчик LifSoft
Web-сайт www.lifsoft.com
Размер 1,2 MB
Адрес загрузки www.lifsoft.com

Весьма часто возникают ситуации, когда ПК должен быть включенным (скажем, для дефрагментации жесткого диска), но по каким-то причинам пользователь не может находиться рядом и контролировать его работу. На помощь приходят специальные программы-планировщики, одной из лучших среди которых и является Auto Power-On and Shutdown. Основное задание утилиты – включать ПК в нужное время (как единоразово, так и на регулярной основе), запускать указанные пользователем сервисы и приложения (например, инициализацию VPN-подключения к Интернету, старт менеджера закачки или антивирусного сканера и т. д.) и автоматически завершать работу компьютера после выполнения этих операций. Все, что требуется от пользователя, – определить программе фронт работ и перевести ПК в спящий режим либо активировать опцию *Hibernate* – Auto Power-On одинаково успешно справится в обоих случаях. Немалую ценность программа представляет и в офисе: только вообразите, что компьютер уже встречает вас утром сводкой свежих новостей, а по истечении рабочего дня сам отключается, не требуя от пользователя никаких действий...

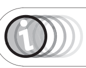


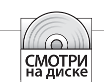
ЗА
Автоматизация работы компьютера и выполнение любых задач в отсутствие пользователя

ПРОТИВ
Не выявлено

Corel Snapfire

Максим Капинус



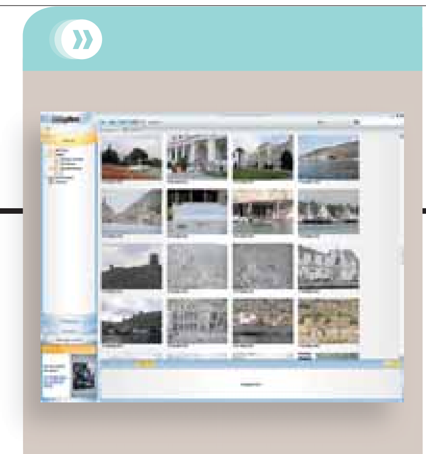


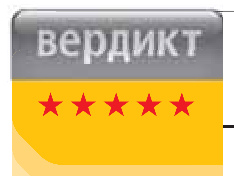
Freeware
Разработчик Corel
Web-сайт www.corel.com
Размер 16 MB
Адрес загрузки
требуется регистрация

Бесплатный пакет от Corel предназначен для удобного хранения и редактирования фотографий из домашнего архива. Отдельная утилита Corel Photo Downloader поможет быстро и легко получить изображения с цифрового фотоаппарата или видеокамеры, чтобы потом в Snapfire привести их в надлежащий вид или отправить друзьям по почте.

Понятно, что серьезных функций для корректировки в программе нет, но это в большинстве случаев и не нужно. Подправить яркость и контраст, цветовой баланс, повернуть картинку на 90° – все, что понадобится фотографу-любителю. Для особо ленивых предусмотрена даже кнопка *Quick Fix*, выполняющая вышеуказанные операции автоматически. Остальные же параметры регулируются с помощью ползунков с возможностью мгновенного просмотра результата.

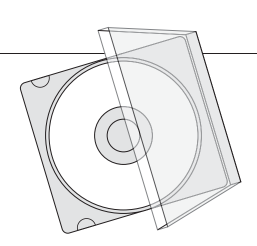
Программа умеет создавать презентации с плавными переходами и формировать красочные письма, которые потом приятно отправить друзьям по e-mail. Так же легко верстаются календари, открытки и альбомы. К сожалению, все слишком просто и незатейливо, поэтому оригинальности от полученного результата ждать не стоит.





ЗА
Простота и удобство; бесплатность

ПРОТИВ
Упрощенная функциональность



Все для PDF

Ростислав Панчук

Формат электронных документов PDF быстро завоевал популярность и сейчас является де-факто стандартом хранения электронных книг. К сожалению, многие ошибочно полагают, что PDF – read-only-формат, тем самым существенно ограничивая сферу его применения. В том, что это далеко не так, мы и попытаемся убедить вас в данной статье.

Scansoft PDF Converter Professional 4.0

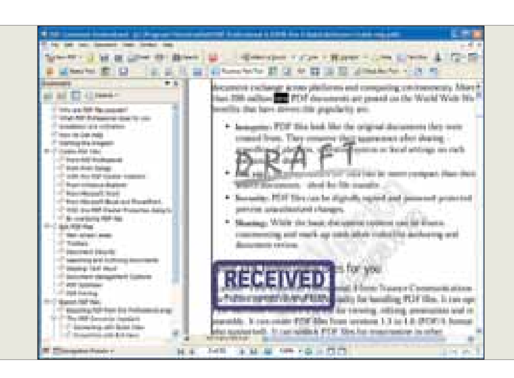
Shareware (5 запусков, регистрация – $99)

Разработчик Nuance Communications

Web-сайт www.nuance.com/pdfconverter/professional

Размер 182 MB

Адрес загрузки www.topshareware.com/PDF-Converter-transfer-40736.htm (Web-инсталлятор)



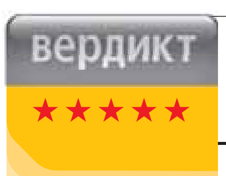
Многие считают PDF форматом исключительно для хранения данных, который уже не поддается никакому изменению/преобразованию в другие типы документов. И совершенно напрасно, ведь существует целая когорта специализированных программ, как раз и осуществляющих конвертацию PDF в иные популярные форматы. В «Домашнем ПК», № 10, 2006 мы уже рассматривали ведущую российскую разработку в этой области – ABBYY PDF Transformer, теперь пришел черед ее именитого западного конкурента – Nuance PDF Converter от создателей популярного модуля распознавания речи Dragon NaturallySpeaking и речевого движка RealSpeak.

Программа поставляется в двух вариантах – обычном (только функция преобразования PDF) и более дорогом Pro, который комплектуется функциональным редактором PDF и рядом дополнительных бонусов. Остановимся на ней подробнее.

Итак, PDF Converter поддерживает четыре формата текстовых данных – MS Word, Excel, Corel WordPerfect и RTF. Качество преобразования PDF в DOC оказалось на удивление хорошим – пожалуй, даже более осведомленный о кириллице продукт ABBYY иногда проигрывает ему. Электронные варианты журналов с массой художественных элементов дизайна конвертируются без особых проблем, с полным сохранением исходной верстки, а ошибки при оцифровке кириллицы практически нулевые. И это, несомненно, самое важное нововведение в четвертой версии программы – предыдущие релизы PDF Converter показывали результаты похуже.

Для оптимизации работы с большими архивами данных в программе имеются два модуля – PDF Create! и PDF Converter Assistant, к слову, функционирующие в пакетном режиме. В зависимости от задания – будь то преобразование TXT-документов в PDF или обратная процедура, от пользователя требуется только установить необходимые настройки, загрузить список документов и пойти пить чай, программа справится со своим заданием самостоятельно. Ну а для более тонкой работы существует полноценный PDF-редактор, где правке поддаются практически все элементы документов – от заметок на полях до вставки изображений и добавления цифровой подписи для защиты авторских прав. Функция *Штамп* позволит упростить круговорот документов в офисе, а присоединение звукового файла к указанной ссылке в PDF-документе – увеличить наглядность/важность поданной информации.

К сожалению, отличные впечатления от программы нивелируются просто драконовскими ограничениями trial-версии – только 5 запусков, после чего понадобится активация продукта.



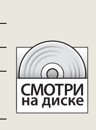
ЗА
PDF-конвертер и PDF-редактор в одной утилите; отличная функциональность; качественное преобразование PDF в другие форматы; интеграция с оболочкой Windows и MS Office

ПРОТИВ
Огромный размер инсталляционного файла; жесткие ограничения в trial-версии

Foxit Reader 2.0

Freeware (версия PowerPack – $39)

Разработчик Foxit Software
Web-сайт www.foxitsoftware.com
Размер 1,58 MB
Адрес загрузки www.foxitsoftware.com/pdf/reader_2/down_reader.htm





Не секрет, что 90% пользователей Windows знают лишь об одной программе для работы с PDF – официальном просмотрщике Adobe Reader. То, что это приложение излишне тяжеловесное и прямо-таки переполнено ненужными функциями, уже мало кого волнует. К счастью, есть замечательная альтернатива Foxit Reader – компактный, быстрый (!), поддерживающий практически все версии PDF (в том числе и Adobe Acrobat 7), он просто незаменим в арсенале домашнего пользователя.

Интерфейс у Foxit Reader удобный и интуитивно понятный, а дополнительные надстройки вроде конвертера в PDF и плагинов для аннотации/заполнения форм позволяют вам осуществлять элементарное редактирование нужных документов. К сожалению, эти дополнения стоят денег, но их вполне можно использовать и бесплатно, если вас не будет смущать рекламный баннер, появляющийся на отредактированных таким образом PDF.

Единственный замеченный минус – пока в Foxit Reader отсутствует поддержка Adobe DRM, что приводит к некорректной работе с некоторыми PDF, защищенными специальными цифровыми сертификатами. Но виной тому – отнюдь не разработчики этой замечательной утилиты, а издержки лицензионного соглашения Adobe на формат PDF. И действительно, если бы альтернативные программы были абсолютно во всем лучше официального Adobe Reader, кто бы захотел его использовать?

вердикт ★★★★★

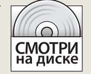
ЗА
Быстрая, компактная и функциональная замена Adobe Reader

ПРОТИВ
Отсутствует поддержка Adobe DRM

PDFCreator 0.9.3

Freeware

Разработчик Philip Chinery, Frank Heindorfer
Web-сайт sourceforge.net/projects/pdfcreator/
Размер 12,6 MB
Адрес загрузки prdownloads.sourceforge.net/pdfcreator/PDFCreator-0_9_3_GPLGhostscript.exe?download



Часто возникает необходимость перевести файл Word, сложную презентацию или любой другой текстовый либо графический документ в некий универсальный формат, в котором его можно переслать другому человеку и распечатать, не потеряв ни одного элемента форматирования. Выбор очевиден – PDF. Но... Популярные программы-конвертеры не могут похвастать большим списком поддерживаемых форматов – чаще всего дело ограничивается *.doc, *.xls, *.chm и *.ppt. А что же делать, если ваш документ не соответствует вышеуказанным требованиям? Нет ничего проще – воспользоваться услугами виртуальных принтеров. И PDFCreator здесь – однозначный лидер.

Принцип работы подобных программ очень прост – после установки PDFCreator в вашем списке периферийных устройств появится виртуальный принтер, на нем и следует «печатать» продукцию, которую вы хотите преобразить в PDF. Дальше дело техники – утилита автоматически «перехватит» информацию из буфера обмена и создаст полноценный PDF-файл. Его можно с чистой совестью нести на другой ПК для просмотра или печати – никто и ничто уже не сможет нарушить структуру оригинал-макета. Ну а масса дополнительных настроек печати (что критично, например, для графических файлов), возможность экспорта в TIFF, EPS, PS, JPEG и абсолютная бесплатность PDFCreator делают ее замечательным выбором для домашнего пользователя. Правда, сама программа могла бы быть немного компактнее.

вердикт ★★★★★

ЗА
Функциональность; бесплатность; возможность экспорта любого документа в PDF

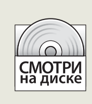
ПРОТИВ
Довольно большой размер инсталляции

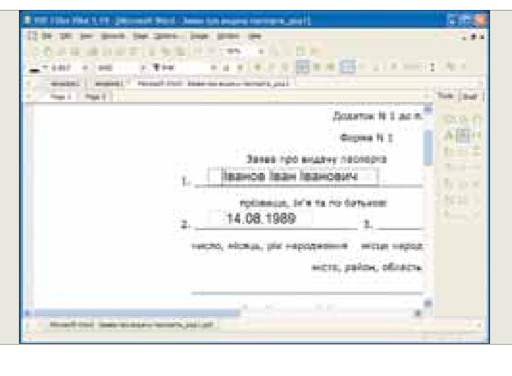


PDF Filler Pilot 1.27

Shareware (30 дней trial, регистрация – $125)

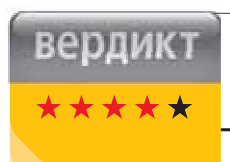
Разработчик Two Pilots
Web-сайт www.colorpilot.com/pdffiller.html
Размер 5,71 MB
Адрес загрузки www.colorpilot.com/pdffiller.html





Оформляя регистрацию на различных мероприятиях через Сеть, нам постоянно приходится сознательно увеличивать себе объем работы, распечатывая анкеты (чаще всего в виде того же PDF), сканировать и только после этой процедуры вносить в них свои данные и заново отправлять организаторам. Конечно, можно прибегнуть к услугам Adobe Acrobat Pro, но покупать эту недешевую программу ради одного лишь заполнения форм просто несерьезно. А как же иначе, спросит читатель? PDF Filler Pilot, ответим мы. Теперь больше нет нужды выполнять длительную процедуру «распечатка-сканирование-ввод данных», эта программа успешно сводит ее к одному-единственному этапу – собственно вводу данных.

Алгоритм работы PDF Filler Pilot не является чем-то принципиально новым – для этого используется немного модифицированная технология виртуального принтера. Итак, чтобы заполнить анкету, нам понадобится только открыть ее в родном приложении и дать команду *Печать* на принтере PDF Filler Pilot. После этого остается подождать минуту, внести требуемые правки в данные формы в окне *Form Filler* и сохранить/распечатать измененный документ. Есть и полноценная поддержка кириллицы – опция, которая довольно часто оказывается забытой во многих зарубежных продуктах. Вот только стоимость программы явно завышена...



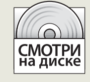
ЗА
Самый простой и быстрый способ заполнить электронные формы

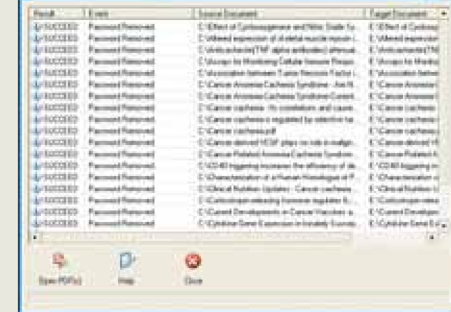
ПРОТИВ
Завышенная цена

PDF Password Remover 2.5/PDF Encrypt Tool 2.3

Shareware (30 дней trial, регистрация – $29/38)

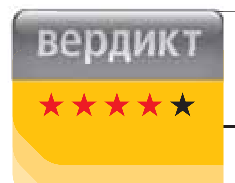
Разработчик VeryPDF.com
Web-сайт www.verypdf.com
Размер 725 KB/460 KB
Адрес загрузки www.verypdf.com





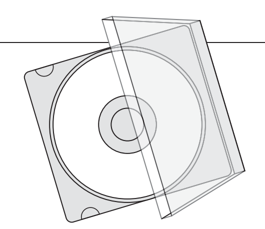
Многие PDF-документы, которые встречаются нам в Сети, защищены от копирования или дизассемблирования. Особенно часто это касается научных статей. Весьма востребованы механизмы ограничения доступа к данным и в обычном офисе, но вот как установить/убрать защиту, не прибегая к дорогостоящему Adobe Acrobat? Тут нам поможет удачный тандем утилит PDF Encrypt Tool/PDF Password Remover от компании VeryPDF. Обе работают в пакетном режиме, т. е. достаточно добавить в них список PDF-документов, и они автоматически установят/уберут ограничения. Такие, в частности, как запрет на копирование, изменение, печать документа, а для особо секретных данных – и уникальный пароль для чтения информации. Успешность защиты гарантируется 128-битовым шифрованием, что при длине пароля больше 8 символов практически исключает возможность взлома. В дальнейшем любые изменения в структуре такого документа будут разрешаться лишь владельцу мастер-пароля.

Аналогично выполнена и обратная процедура – PDF Password Remover полностью удалит ограничения из защищенного цифровыми правами PDF-документа, снова сделав его доступным для всех. Правда, стоит отметить, что снять блокировку PDF-файла вы сможете только в том случае, если знаете мастер-пароль, заданный при шифровании. Иначе какой был бы смысл в защите авторских прав?



ЗА
Шифрование/снятие ограничений с PDF-файлов любых версий; простота в работе

ПРОТИВ
Цена



Сам себе архитектор:
программы для дизайна помещений

Ростислав Панчук

Затевая капитальный ремонт в квартире или реконструкцию полученного по наследству домика в деревне, чрезвычайно важно составить подробный план будущего строительства, чтобы знать, что же вы хотите иметь в итоге. Но даже обладая изрядной фантазией, все равно трудно держать все детали проекта в голове, а рисунок на бумаге вряд ли может вместить и десятую часть ваших идей. Что же делать? К счастью, существуют специальные программы для домашнего дизайна, идеально подходящие для подобных целей, и именно о них мы и поговорим.

Punch! Home Design Architectural Series 18

Коммерческая версия $130

Разработчик Punch Software

Web-сайт www.punchsoftware.com/products/as18.htm



Одна из самых мощных программ подобного рода, предоставляющая пользователю поистине беспрецедентные возможности как по оформлению интерьера квартиры, так и созданию дизайн-документа будущего загородного дома. Главное преимущество Punch! Home Design перед другими конкурентами – просто огромная библиотека элементов дизайна, позволяющая каждому подобрать именно то, что ему необходимо, – от облицовки внешних стен до керамической плитки в ванной.

Радует и многовариантность решения поставленных перед пользователем задач: вы можете модифицировать один из предоставленных дизайн-документов или же самостоятельно проявить свой талант архитектора – благо здесь это совсем несложно.

Работать с программой довольно просто – сначала на 2D-карте вы создаете эскиз будущего дома/квартиры, рисуете стены, ставите перекрытия, «прорубываете» окна, подбираете подходящие модели дверей, настилаете крышу и, когда «коробка» дома уже готова, просматриваете полученный результат в полном 3D. В этом режиме как нельзя лучше видны все огрехи дизайна, и устранив их, можно снова переключаться в 2D и заниматься обстановкой помещений. Кухонная мебель, сантехника, стенка в гостиной, офисные и компьютерные столы, бытовая техника, стулья, диваны – в активе Punch! Home Design есть практически все типичные модели мебели. Ну а если предложенные образцы не отвечают вашим вкусам, не стоит волноваться – программа позволяет нарисовать их самостоятельно и добавить в ее базу данных. Или же откорректировать размеры стандартных образцов, если они слишком громоздки для маленькой кухни, например. К услугам пользователя достаточно мощный редактор трехмерной графики наподобие ArchiCAD, с помощью которого можно создать любой элемент дизайна – от металлочерепицы до пуфика в спальне. То же касается и внешних элементов оформления дома – окон, дверей, баллюстрад и прочего. Потратив определенное время, вы сможете гарантированно реализовать в виртуальном мире все ваши мечты, после чего останется лишь воплотить их в жизнь. Много внимания в программе уделено и обустройству приусадебного участка – беседки, ограды, гаража, асфальтовой дорожки для проезда автомашины и т. д.

Немаловажным достоинством ПО для дизайна помещений является и качество 3D-режима. И здесь Punch! Home Design – несомненный лидер. Благодаря фотореалистичным текстурам и прекрасной детализации интерьеров сухой чертеж оживает в прямом смысле этого слова, позволяя тут же увидеть воочию результаты будущего ремонта.



ЗА
Фотореалистичный 3D-режим; богатая библиотека клипартов; достаточно удобный интерфейс

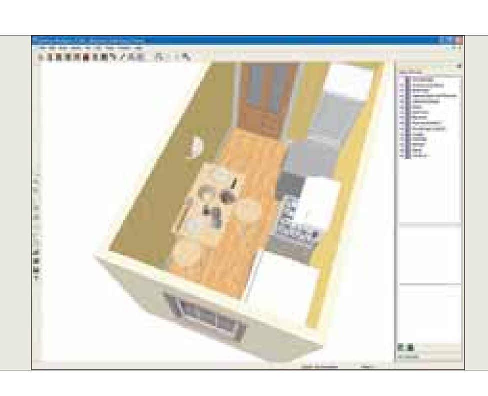
ПРОТИВ
Высокая цена

Better Homes and Gardens Interior Designer 7.08

Коммерческая версия, $59

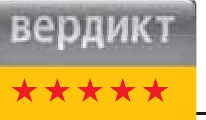
Разработчик Chief Architect

Web-сайт www.homedesignersoftware.com



Практически идеальная утилита для дизайна интерьеров, удачно сочетающая удобный интерфейс, легкость в освоении и богатую библиотеку клипартов. Работая с Interior Designer, не нужно долго и нудно выводить каждую линию и быть мастером по точному наведению мыши – благодаря опции соединения стен фундамент и каркас дома вырисовываются буквально за пару секунд. Следующий этап – установка внутренних перегородок, лестницы (если в доме несколько этажей) и крыши. Здесь окажутся нелишними опции точного измерения расстояния и оставления заметок на эскизе («тут будет ванная, а вот это пространство займет просторный холл»). Немало времени разработчики уделили и таким важным архитектурным деталям, как окна и двери, – пожалуй, по количеству образцов с ними могут сравниться только Punch! Home Design и ArCon Home 2. Столь же богатый выбор нас ждет и при подборе мебели – Interior Designer предлагает варианты на любой вкус. Ну а особо привередливые пользователи могут обратиться к дополнительным коллекциям дизайнерских творений, которые доступны на сайте программы. Вазы, бокалы, столовые приборы, посуда, CD-диски (!), сервизы, фрукты – все это честно отображается в генеральном плане и режиме 3D-просмотра.

Графическая часть Interior Designer заслуживает твердой «пятерки» – качественные текстуры, минимум углов в трехмерном режиме позволяют ей с легкостью тягаться с такими «монстрами», как ArCon Home 2 и Punch! Home Design.



ЗА
Приятный интерфейс; простота в освоении; широкий набор клипартов

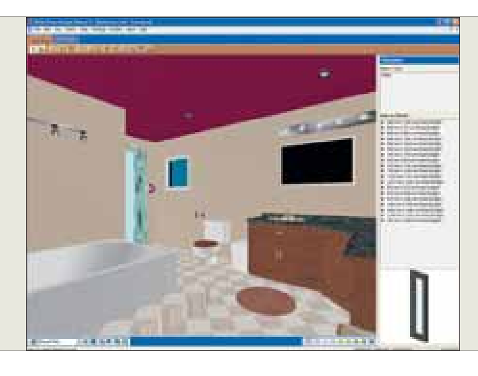
ПРОТИВ
Почти нет

3D Home Architect Home Design Deluxe 6.0

Коммерческая версия, $80

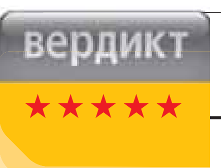
Разработчик Riverdeep

Web-сайт www.broderbund.com



Ближайший конкурент продукту от Punch Software, созданный компанией Riverdeep и завоевавший за прошедшее время внушительную армию поклонников. Не забыты традиционные для подобного ПО функции вроде автоматической генерации крыши, закладки фундамента и собственно «рисования» дома. Но основной акцент в детище Riverdeep сделан именно на дизайне интерьера, здесь предложен широкий выбор разных стилей и окрасок мебели. Больше не надо волноваться, подойдет ли светло-коричневая кухонная мебель к обоям оранжевого цвета – просто оцените ее отрендеренный виртуальный аналог и определите сами, гармонируют они или нет. Дополняют картину опция *Generate Project Estimate* для расчета примерной стоимости стройматериалов и удобная камера, позволяющая рассмотреть отремонтированную квартиру во всех возможных ракурсах.

Особенно впечатляет продуманный интерфейс программы – в отличие от Home Design Architectural Series, где трехмерное изображение представляет собой конечный этап работы, в 3D Home Architect вы вольны в любой момент переключаться между 2D- и 3D-режимами, редактируя дизайн в любом из них. К сожалению, есть и плохие новости – более года назад Riverdeep продала свое детище компании Punch Software. И хотя руководство последней уверяет, что бренд 3D Home Architect будет и дальше развиваться, отсутствие каких-либо существенных обновлений программы за последние два года заставляет нас в этом усомниться.



ЗА
Богатые возможности для дизайна и декорирования интерьеров

ПРОТИВ
Качество 3D-картинки могло бы быть чуть лучше; отсутствие дальнейших обновлений

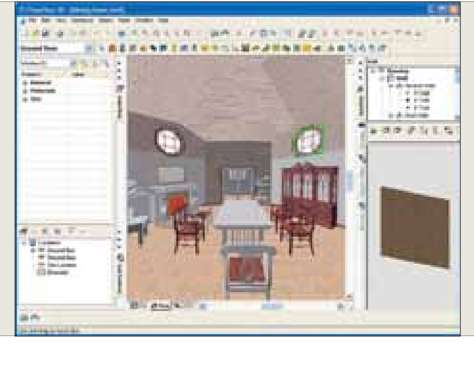
FloorPlan Design Suite 3D 11.0

Коммерческая версия, $40

Разработчик IMSISoft

Web-сайт www.imsisoft.com/prodinfo.asp?t=1&mcid=391&cid=

Издатель в СНГ «МедиаХауз»



Еще одна симпатичная утилита для дизайна от компании IMSISoft, известной в первую очередь редактором TurboCAD – одной из лидирующих разработок для архитекторов-профессионалов. Однако домашнему пользователю бóльшая часть опций TurboCAD не нужна, и специально для нас с вами и был создан FloorPlan 3D – простой, удобный и в то же время не перегруженный ничем лишним. Благодаря интуитивно понятному интерфейсу с программой справится даже новичок, а масса предустановленных примеров позволит сразу увидеть ту цель, к которой нам надо стремиться. Разве что библиотека объектов здесь будет явно поскромнее, чем у лидеров, но для неискушенных пользователей ее наверняка хватит с лихвой. Есть и ряд интересных функций, ранее замеченных только в hi-end-приложениях – например расчет освещенности помещения от природных и искусственных источников, чтобы оно соответствовало всем нормам СЭС. Не осталось забытым и благоустройство окружающей территории – прокладка дорожек, газонов и т. д., а кованые ворота и художественно оформленная ограда создадут достойный вид отремонтированному коттеджу. Немного расстраивают лишь не самое высокое качество генерируемой картинки да очень неудобная камера, к которой придется долго привыкать. В остальном же, учитывая низкую цену, FloorPlan 3D может оказаться разумной альтернативой более дорогим аналогам, рассмотренным выше.

вердикт ★★★★★

ЗА
Простота в работе; низкая цена

ПРОТИВ
Небогатая библиотека образцов; не самый современный 3D-режим; отсутствие ряда функций

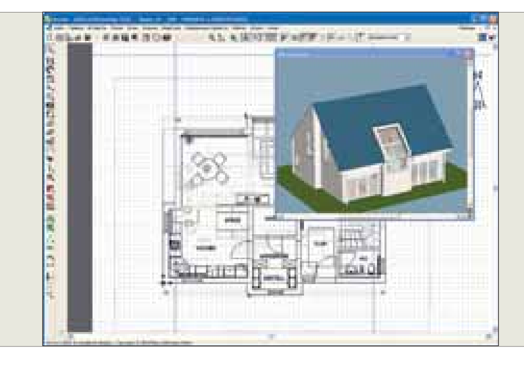
ArCon Home 2

Коммерческая версия, $4,5

Разработчик Eleco Software GmbH

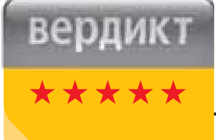
Web-сайт www.eurosoft.ru/products/archdesign/arconhome2

Издатель «Новый Диск»



Разработанный немецкой компанией Eleco Software, ArCon является одним из самых известных программных пакетов для профессиональных архитекторов, и именно по дизайнерским документам, созданным в этой программе, выполняется строительство многих современных объектов. Однако, кроме избыточной для домашнего пользователя функциональности, у ArCon есть еще один минус – очень высокая цена, делающая его доступным только для крупных строительных организаций. К счастью, не все так плохо – существует специальная облегченная версия ArCon Home 2, и как раз о ней и пойдет речь ниже.

Первое, что поражает в ArCon – высокая детализация всех без исключения объектов. Так, умывальник в программе действительно похож на свой прообраз с рекламного буклета, а не на грубо обработанный квадрат с некоей конструкцией, отдаленно напоминающей кран, что выгодно отличает приложение от тех же FloorPlan 3D или 3D Home Architect. Есть приятные находки и в интерфейсе. Фактически мы работаем сразу в трех режимах: двухмерном конструкторском, трехмерном дизайнерском (где вы и будете красить стены, стелить полы и расставлять мебель), и еще одном 3D-режиме предпросмотра, позволяющем оценить, как будет выглядеть завершенный проект со стороны. Ну а богатая библиотека клипартов, эргономичный интерфейс и солидный инструментарий дают вам возможность создать именно тот дом, о котором вы так долго мечтали.



ЗА
Солидные возможности; очень низкая цена

ПРОТИВ
Нет



Виртуальные десктопы

Валерий Аксак

Идея «виртуальных десктопов» не нова. Многие оконные менеджеры Linux имеют такую функциональность. Если в двух словах, то представьте, что у вашего компьютера есть несколько мониторов, на каждом из которых могут быть открыты свои приложения. Находясь на одном из Рабочих столов, вы видите только приложения, открытые на нем, окна других не видны и на панели задач не отображаются, что удобно при большом количестве запущенных программ. Можно разделять десктопы по темам: «Работа», «Игры», «Видео» и т. д. При этом не захламляется панель задач, и, переключаясь между столами, не нужно перетасовывать окна, нарушая выстроенный порядок. Кроме того, переход от какой-нибудь флэш-игры к офисному приложению при появлении шефа осуществляется одним кликом. Для кого-то это тоже аргумент.

AltDesk 1.7

Shareware, $15

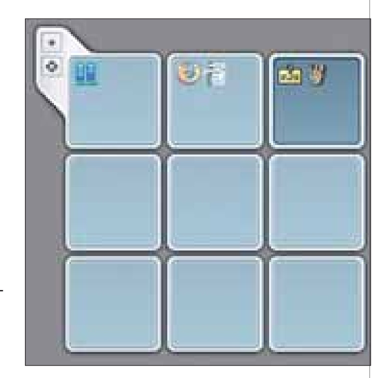
Разработчик Astonshell

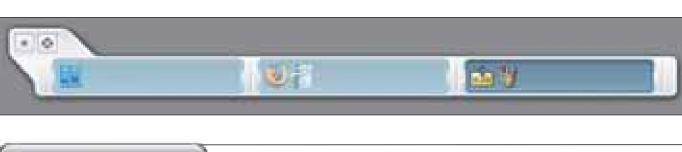
Web-сайт www.astonshell.com

Размер 813 KB

Адрес загрузки
www.astonshell.com/files/altdesk17.exe

AltDesk – продукт компании Astonshell, известной своей альтернативной оболочкой для Windows. Просто удивительно, как удалось разработчикам вместить столько функций в такой маленький инсталляционный файл – программа создает до 256 полноценных Рабочих столов, между которыми можно переключаться щелчком по иконкам на специальной панели или пиктограмме в системном трее. AltDesk удобна в использовании, занимает совсем немного места в оперативной памяти. Из приятных особенностей стоит отметить возможность размещения любого окна поверх остальных, регулировку прозрачности каждого окна, индивидуальную настройку обоев, предпросмотр открытых окон, смену скинов, порядок автозапуска нужных десктопов и многое другое.





вердикт ★★★★★

ЗА
Богатые возможности; удобный менеджер; широкие настройки; малый размер инсталляции

ПРОТИВ
Платность



Для справки

Создать несколько десктопов можно и стандартными средствами. Точнее, такую возможность предоставляют драйверы видекарт. У NVIDIA это называется nView Desktop Manager и активируется из панели управления. Для драйверов компании ATI необходимо дополнительно скачать утилиту Hydravision™: *www.ati.com/products/Hydravision/index.html.*

Dexpot 1.4

Freeware
Разработчик Dexpot
Web-сайт dexpot.de
Размер 1,75 MB
Адрес загрузки
dexpot.de/download/dexpot14.exe



Программа от немецких разработчиков. Создает до двадцати полностью независимых столов с возможностью настройки обоев, разрешения и даже заставки для каждого из столов. По двойному клику на иконке в трее можно увидеть содержимое всех окон и переключиться на нужное. Очень удобный менеджер столов с показом пиктограмм активных приложений. Кроме всего прочего, программа абсолютно бесплатна для домашнего использования.

вердикт ★★★★★

ЗА
Удобный менеджер; множество настроек; бесплатность

ПРОТИВ
Нет

Virtual Dimension 0.94

Freeware
Разработчик Typz
Web-сайт virt-dimension.sourceforge.net
Размер 400 KB
Адрес загрузки
prdownloads.sourceforge.net/virt-dimension/VirtualDimension-0.94.exe?download

СМОТРИ на диске



Крохотная программа, позволяющая создавать практически неограниченное количество десктопов. Есть возможность настройки каждого стола (обои, цвет фона, горячие клавиши). Видимо, в силу своего размера обладает поистине спартанским интерфейсом.



вердикт ★★★★★ (4 из 5)

ЗА
Миниатюрный размер; большое количество десктопов

ПРОТИВ
Неказистый внешний вид

Cool Desk 3.86

Shareware – $24,95
Разработчик Shelltoys
Web-сайт www.shelltoys.com
Размер 1,06 MB
Адрес загрузки
www.shelltoys.com/files/cool_desk.exe

СМОТРИ на диске



Авторы не стали придумывать велосипед, программа обладает типичным набором функций – до девяти Рабочих столов, стандартный менеджер, смена скинов, переключение по горячим клавишам. Зато почему-то отсутствуют уже привычные функции смены разрешения и обоев для каждого десктопа.

вердикт ★★★★★ (4 из 5)

ЗА
Удобный менеджер Рабочих столов

ПРОТИВ
Ограниченные возможности настройки; платность

VirtuaWin 3.0

Freeware
Разработчик Johan Piculell
Web-сайт virtuawin.sourceforge.net
Размер 354 KB
Адрес загрузки
prdownloads.sourceforge.net/virtuawin/vwsetup3.0.exe

СМОТРИ на диске

Еще одна программа с открытым исходным кодом. Как и предыдущая, имеет совсем небольшой размер, однако в этом случае серьезно пострадала функциональность: всего девять столов, практически нет тонкой настройки, отсутствие какого-либо менеджера окон. Несмотря на бесплатность, аутсайдер сегодняшнего обзора.

вердикт ★★★★★ (3 из 5)

ЗА
Миниатюрный размер

ПРОТИВ
Отсутствие менеджера десктопов; минимальные настройки

Технические характеристики графических акселераторов

Антон Бреусов

Модель и кодовое имя GPU

По названию модели нетрудно определить основные функциональные возможности акселератора. Когда ATI или NVIDIA выпускают новое поколение графических чипов, оно обычно сразу бывает представлено несколькими ревизиями (обозначаемыми кодовыми именами) со схожими характеристиками, но некоторыми различиями в производительности, а иногда и функциональности, за счет разных поддерживаемых частот, ширины шины памяти, количества рабочих конвейеров, техпроцесса. У NVIDIA кодовое имя имеет префикс NV (или G начиная с GeForce 7xxx). У ATI – префикс R или RV (например, R520 – GPU Radeon X1800 XT). Нет прямого соответствия между кодовым именем и моделью видеокарты. На одной ревизии чипа может выпускаться несколько моделей карт, например, на NV43 основаны все разновидности GeForce 6500 и 6600 (в том числе GT и LE-редакции), или наоборот: одна и та же модель – на разных чипах (AGP-версии разных GeForce 6800 GT базируются на ревизии NV40, PCI-E-версия – на NV45). Впрочем, для потребителя, не интересующегося тонкостями разгона, окажется более понятным официальное название ядра, например GeForce 6800 GT, а не лежащая в его основе ревизия чипа, так как этим названием и будут определяться основные параметры видеокарты.

Производственный процесс, нм

Параметр, говорящий о минимальном размере элемента на кристалле GPU. Конечным пользователям может быть интересен прежде всего тем, что от него в немалой степени зависят тепловыделение и разгонный потенциал GPU. Чем меньше числовое значение техпроцесса, тем меньше площадь кристалла и тем меньшего тепловыделения можно ожидать, а значит, большего разгона достичь. При прочих равных характеристиках обычно стоит предпочесть акселератор на ревизии GPU с более тонким техпроцессом.

Интерфейс

Этим параметром определяется, на какой платформе и материнской плате способна работать та или иная модель акселератора. Сейчас, если отбросить совсем уж древние интерфейсы, остаются два варианта: AGP 8X либо PCI Express x16. На материнской плате имеется только один способ подключения видеокарт (кроме экзотических моделей), причем шина AGP является устаревшей и встречается лишь на платформах прошлого поколения. Новые модели акселераторов рассчитаны на PCI Express.

Частота GPU (core clock), MHz

Частота графического процессора, частота шины памяти и разрядность шины являются главными параметрами, определяющими быстродействие конкретной модели видеокарты по сравнению с другими акселераторами на этом же чипе. Производитель GPU устанавливает некую рекомендуемую («референсную») частоту для каждой модели чипа, на которой он должен стабильно работать и которой рекомендуется придерживаться изготовителям готовой продукции. В то же время многие топ-модели видеокарт уже протестированы на стабильную работу с повышенными частотами самими производителями. Рост частоты увеличивает нагрев GPU, а также риск появления артефактов в изображении, зависаний или даже выхода GPU из строя, но существует немало утилит для повышения штатной частоты, в том числе и таких, которые идут прямо с «оверклокерскими» моделями акселераторов и поддерживаются их производителями.

Частота шины памяти (memory clock), MHz

Частота памяти вместе с шириной шины памяти и типом памяти определяет пиковую пропускную способность видеопамяти в гигабайтах в секунду (GBps). Наряду с частотой GPU эта характеристика чаще и проще всего поддается изменению, причем разгон акселератора по памяти способен дать лучшие результаты, чем разгон самого GPU. Максимальный разгонный потенциал памяти (до появления проблем) во многом определяется временем доступа установленных на видеокарте микросхем памяти (задается в наносекундах). Его можно оценить, поделив единицу на это время.

Ширина шины памяти (memory bus width), bit

Шириной шины определяется, сколько информации может быть передано между GPU и видеопамятью за один цикл доступа. В зависимости от поколения и модели GPU выбор обычно стоит между 64 и 128 бит или (для новых поколений) 128 и 256 бит. Урезанные по ширине шины памяти модели видеокарт характеризуются серьезной потерей производительности, которая значительно более заметна, чем даже при снижении частоты памяти либо GPU. По возможности, таких моделей желательно избегать.

Объем видеопамяти, MB

Объемом видеопамяти будет определяться, сколько графических ресурсов сможет уместиться в локальную скоростную память видеоакселератора. Больше всего памяти занимают текстуры самого различного назначения, немного меньше – геометрия 3D-моделей. Десятка два и более мегабайт обычно уходит на организацию обязательных буферов кадров и хранение специальных промежуточных текстур – render targets, используемых при многопроходном рендеринге и для сложных эффектов. При нехватке локальной видеопамяти приложения вынуждены будут обращаться к технологии GART (Graphics Address Remapping Table), также иногда называемой AGP-текстурированием (однако применяется она и на PCI-E-ускорителях), для хранения части текстур в системной памяти, что может значительно ударить по производительности. Но и брать низкопроизводительную модель видеокарты с чрезмерно большим объемом видеопамяти тоже не стоит, на средних настройках качества она будет бесполезна. Кроме того, в такие модели зачастую ставят более медленные микросхемы памяти.

FFP (Fixed Function Pipeline)

До появления шейдеров и программируемой архитектуры GPU техноло-

гия FFP была единственным доступным методом обработки 3D-графики на 3D-акселераторе. Как видно из названия, это жестко фиксированный набор простейших операций и алгоритмов, из которых можно выбирать необходимые в данный момент и иногда комбинировать их друг с другом, однако весьма ограниченным и нерасширяемым способом. В современных 3D-акселераторах отдельный аппаратный блок, отвечающий за поддержку FFP для старых приложений, отсутствует и полностью эмулируется драйвером с помощью шейдеров.

Шейдеры

Шейдеры – это небольшие программы, написанные непосредственно для графического процессора (GPU). Они загружаются в память видеокарты и используются на некоторых этапах 3D-конвейера, требующих особой гибкости. Применение шейдеров обеспечивает программируемую архитектуру GPU и предоставляет разработчику приложений большую свободу для реализации идей по сравнению с использованием FFP.

Типы шейдеров

По функциональному назначению и набору инструкций шейдеры делятся на две категории – вершинные (vertex shader) и пиксельные (pixel shader). Вершинные шейдеры обрабатывают геометрию 3D-моделей и отвечают, например, за такие задачи, как простейшая трансформация (поворот, масштабирование) модели, ее анимация и деформация, повертексное освещение. Пиксельные шейдеры подключаются к делу на более позднем этапе конвейера при растеризации изображения, т. е. отрисовке 2D-картинки. Они оперируют такими данными, как отдельные пиксели текстур, и итогом их работы будет результирующий цвет пикселя, вычисленный на основе этих данных. Вершинные и пиксельные шейдеры действуют в связке, и пиксельный использует данные, подготовленные для него вершинным (например, текстурные координаты, освещенность, цвет).

Версии шейдеров (или Shader Model)

Существует несколько поколений шейдеров, которые отличаются набором инструкций и их возможностями, количеством адресуемых регистров, определенными лимитами. Последняя актуальная версия – SM 3.0, соответствующая требованиям DirectX 9.0c. Поддержка поколений шейдеров является обратно совместимой, т. е. акселератор с поддержкой SM 3.0 также поддерживает и SM 2.0, и 1.x.

Поддерживаемый 3D API

Каждая следующая версия API Direct3D добавляет новые возможности и расширяет существующие. Кроме того, она предъявляет еще и набор технических требований, которые акселератор должен поддерживать аппаратно, чтобы быть полностью совместимым с данной версией (впрочем, иногда производители делают программную эмуляцию каких-то возможностей нового API в драйвере, но это более медленно и не всегда достижимо). Подобные требования относятся не только к версии шейдеров, но и, например, к поддерживаемым акселераторами форматам текстур (скажем, поддержка текстур floating point-формата нужна для HDR). Уже пару лет наиболее актуальным остается DirectX 9.0c, хотя выход десятой версии с немалым числом изменений ожидается в 2007 г.

В отличие от Direct3D версии OpenGL обновляются куда реже, так как основные нововведения принято реализовывать с помощью различных расширений, и только проверенные и наиболее полезные находят отражение в базовом API. Все акселераторы, поддерживающие DirectX 9.0c, также поддерживают и OpenGL 2.0, последнюю версию этого API.

Количество пиксельных и вершинных конвейеров (исполнительных блоков) GPU

От количества исполнительных блоков зависит вычислительный потенциал акселератора, его способность распараллеливать вычисления на различных этапах. Данное число определяется моделью установленного GPU (но не кодовым именем, так как бывает, что разные модели на одной ревизии GPU выпускаются за счет отбраковки и отключения части конвейеров). И в большинстве случаев, кроме моделей с отключенными конвейерами, изменить его нельзя. К тому же процедура эта нетривиальна и легко может привести к выходу акселератора из строя либо проблемам со стабильностью его работы.

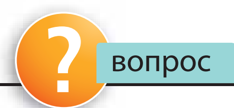
Тип видеопамяти

DDR, GDDR2, GDDR3 – тип памяти, который определяет в основном возможность достижения более высоких частот. На сегодняшний день самыми скоростными являются чипы GDDR4, способные работать на частотах порядка 2 GHz.

Технические характеристики графических акселераторов

Производитель	Семейство	Суффикс	Графический чип	Частота GPU/ память (MHz)	Объем видеопамяти (MB)	Шина памяти (bit)	Пиксельные процессоры/ текстурные блоки/ вершинные процессоры
ATI	Radeon X1300	нет	RV515	450/500	128 DDR	128	4/4/2
		Pro	RV515	600/800	128 GDDR3	128	4/4/2
		XT	RV530	400/800	256 DDR2	128	15/4/5
	Radeon X1600	Pro	RV530	390/1000	256 GDDR3	128	15/4/5
		XT	RV530	690/1180	256 GDDR3	128	15/4/5
	Radeon X1650	Pro	RV530	600/1400	256 GDDR3	128	15/4/5
	Radeon X1800	GTO	R520	500/1000	256 GDDR3	256	12/12/8
		XL	R520	500/1000	256 GDDR3	256	16/16/8
		XT	R520	750/1250	256 GDDR3	256	16/16/8
	Radeon X1900	GT	R580	600/1160	256 GDDR3	256	36/12/8
		XT	R580	725/1250	512 GDDR3	256	48/16/8
		XTX	R580	775/1300	512 GDDR3	256	48/16/8
	Radeon X1950	XTX	R580+	1000/1300	512 GDDR3	256	48/16/8
NVIDIA	GeForce 7300	GS	G72	550/800	128 DDR2	64	4/4/3
		GT	G73	350/667	256 DDR2	128	8/8/4
	GeForce 7600	GS	G73	400/800	256 DDR2	128	12/12/5
		GT	G73	560/1400	256 GDDR3	128	12/12/5
	GeForce 7800	GT	G70	400/1000	256 GDDR3	256	20/20/7
		GTX	G70	430/1200	256 GDDR3	256	24/24/8
	GeForce 7900	GS	G71	450/1320	256 GDDR3	256	20/20/7
		GT	G71	450/1320	256 GDDR3	256	20/20/7
		GTX	G71	650/1600	512 GDDR3	256	24/24/8
	GeForce 7950	GX2	2×G71	500/1200	2×512 GDDR3	256	24/24/8

Вопросы и ответы



вопрос

У меня возникли две проблемы с компьютером:
1. Некоторые видеоролики не хотят нормально воспроизводиться, т. е. любой плеер показывает черный экран, но при этом звук есть, и с ним все в порядке. Иногда вместо этого появляется непонятная пятнистая картина, состоящая из множества зеленых точек. Видеодрайвер – ForceWare 77.33, видеокарта Inno3D GeForce FX5700 (300/500). Пробовал программы JetAudio, Windows Media Player, Zoom Player, Real Media, PowerDVD.
2. С монитором (LG Flatron F720P) творится что-то непонятное. Если какое-то ПО или игра на старте запускаются в разрешении 800×600, то почему-то частота развертки устанавливается 60 Hz, и при этом изображение не занимает весь экран, а немного стягивается к середине, т. е. по краям остаются темные полосы, которых никогда раньше не наблюдал. Если же попробовать запустить ту самую программу в 1024×768, то вдобавок к этому на мониторе происходит деление изображения на несколько частей. При снятии скриншота он получается нормального разрешения – 1024×768. Такие «глюки» замечал в программах PCMark04, 3DMark05, играх MechCommander 2, MechWarrior 4. В чем может быть проблема?

Вопрос по e-mail

ответ

Для начала отметим, что драйверы версии 77.33 являются очень старыми, а значит, часть указанных проблем может быть связана именно с ними, поэтому в первую очередь стоит произвести обновление. Последний релиз драйверов NVIDIA обозначен номером 91.47, однако если он вас по каким-то причинам не устраивает, попробуйте использовать одну из предыдущих версий, к примеру 78.05 или 84.21, но не 77.72/77.76, которые имеют ошибки при воспроизведении видео. Если обновление драйверов не помогло, значит, источником проблемы являются установленные в системе видеокодеки, о чем подробно рассказывается в статье «Все, что нужно знать о кодеках» («ДПК», № 4, 2006; *http://itc.ua/23928*). Еще добавим, что стоит установить свежую версию DirectX. Если повреждены какие-либо из системных библиотек, отвечающих за воспроизведение видео, то данное действие заменит их.

Теперь перейдем к монитору. В первую очередь скажем, что уже достаточно давно эти устройства хранят в специальной памяти отдельные настройки для каждой пары разрешение монитора/частота развертки. Таким образом, появление черных полос по бокам при разрешении, отличном от установленного по умолчанию, не является ошибкой. Необходимо один раз настроить картинку (так, как вам кажется правильно) в данном режиме, и в следующий раз дисплей возьмет из памяти необходимые параметры. То же касается и развертки: изображение просто чересчур смещено вниз и вправо, из-за чего некоторые мониторы «заворачивают» его назад. Большинство современных игр уже научилось управлять данным параметром, потому указанной проблемы можно избежать, установив в меню необходимое разрешение и частоту. Если же игра или программа не позволяют этого, то для Direct3D-приложений можно сделать следующее: *Пуск → Выполнить → dxdiag*. В запустившейся утилите переходим на последнюю вкладку, озаглавленную *Если ничего не помогло*, нажимаем кнопку *Частота*, и в новом окне напротив пункта *Другое значение* вводим необходимое число. Заметим, что данная настройка едина для всех разрешений, поэтому будьте внимательны при указании нового значения – может получиться так, что кроме предупреждения о превышении частоты вы ничего не увидите.

Коротко

вопрос

Уважаемые специалисты редакции, у меня программа Everest Ultimate Edition (v3.01.652) показывает вольтаж -12.36 и -3.94 в строках -12 и -5 соответственно (остальные значения совпадают). Подскажите, пожалуйста, какие устройства компьютера используют данное напряжение и чем грозит для них такое его несоответствие?

Андрей Бессараб, вопрос по e-mail

ответ

Указанные напряжения уже достаточно давно не используются в компьютере. Одно время они продолжали присутствовать в блоках питания для совместимости с некоторыми старыми устройствами, однако сейчас практически во всех новых БП их нет. Более того – даже в тех, где подобные провода имеются, они, как правило, не контролируются материнской платой, и откуда берутся их показания в программах типа Everest, остается загадкой, так что вы можете не беспокоиться по данному поводу.

вопрос

Я недавно обновил систему: поставил новую материнскую плату, процессор Athlon 3000+ и 1 GB ОЗУ, но на видеокарту денег не хватило. А так как адаптер имеет интерфейс AGP, то и материнская плата бралась с поддержкой AGP. И вот сейчас я решил купить новую видеокарту и хотел бы узнать, какие модели с разъемом AGP сейчас есть на рынке?

Олег, вопрос по e-mail

ответ

Поскольку интерфейс AGP уже более года считается устаревшим, новые видеокарты для него практически не выпускаются. Оптимальный выбор на данный момент – платы на чипе NVIDIA GeForce 7600 GS, которые недавно появились в продаже. Если такие карты для вас слишком дорогие, стоит обратить внимание на все еще актуальные модели с NVIDIA GeForce 6600 GT или ATI Radeon X1600 Pro. Вариантом с максимальной производительностью будут устройства на базе NVIDIA GeForce 7800 GS. Заметим также, что практически исчезнувшие из продажи платы на чипах семейств ATI Radeon X800/X850 и NVIDIA GeForce 6800, на наш взгляд, не являются удачным выбором – первые не поддерживают шейдеры версии 3.0, а вторые имеют проблемы с аппаратным ускорением видео в формате WMV и H.264.

вопрос

В моем блоке питания Hiper Type-R HPU 4K580-MU на главном силовом разъеме ATX отсутствует 20-й контакт. Подскажите, пожалуйста (поскольку вы использовали эти устройства), данный контакт должен быть в разъеме или нет? Может, это заводской брак?

Сергей, вопрос по e-mail

ответ

Указанный контакт достаточно давно не используется устройствами ПК, поэтому производитель решил уменьшить себестоимость блока питания, убрав из него лишний провод. Его отсутствие не является браком и никак не сказывается на работе современного компьютера.

Редакция не ведет переписку с читателями и отвечает на присланные вопросы только на страницах журнала. Письма в раздел «Советы специалистов» принимаются по почте (03110, г. Киев, пр. Краснозвездный, 51) с указанием рубрики или по электронному адресу ask@itc.ua.



вопрос

Уважаемая редакция, какую видеокарту вы посоветуете мне приобрести под следующую конфигурацию: nForce2 Ultra 400, Athlon XP 2500+, 1 GB ОЗУ? До недавнего времени была установлена ATI Radeon 9800 Pro, но она сломалась. Хотелось бы взять NVIDIA GeForce 7600 GT AGP, однако ее нигде нет, и неизвестно, будет ли. И еще один вопрос: не станет ли избыточной производительность видеокарт уровня 7600 GS или 7600 GT для моей системы?

Иван,
вопрос по e-mail

ответ

Для вашей конфигурации на данный момент оптимальным выбором будет GeForce 7600 GS AGP, поскольку покупать более дорогую видеокарту под устаревший интерфейс особого смысла нет. Вполне возможно, что в будущем вы произведете полную замену комплектующих, и тогда новое приобретение окажется лишним грузом. Что касается избыточности производительности, то, с одной стороны, установленный процессор (даже если его разогнать со штатных 1,8 GHz до 2,2) ограничит скорость видеокарты. С другой же – можно будет повысить настройки качества (к примеру, включать антиалиасинг и анизотропную фильтрацию) без потерь в скорости, поскольку плата в обычном режиме будет простаивать.



вопрос

Меня давно мучает вопрос: где находится *Избранное* Web-браузера Mozilla Firefox, поскольку из-за неоднократных поломок моей операционной системы я был вынужден отформатировать системный диск с потерей очень важной для меня информации.

Андрей Парфенов,
вопрос по e-mail

ответ

По умолчанию *Избранное* данного браузера (вместе с большей частью настроек, кэшем и дополнениями) хранится по адресу *C:\Documents and Settings\<Имя пользователя>\Application Data\Mozilla\Firefox\Profiles* в папке с именем вида *yhualtqi.default.* Необходимая вам информация находится в файле *bookmarks.html*, который можно просто периодически копировать на запасной диск, а в случае «падения» системы и последующей переустановки перенести назад. Однако, на наш взгляд, намного практичнее создать профиль Firefox на другом разделе винчестера. Для этого нужно запустить приложение с ключом *profilemanager (Пуск → Выполнить → firefox -profilemanager).* В случае переустановки ОС порядок действий для подключения ничем не отличается, только необходимо указать не пустую папку, а ту, в которой он хранился до этого.

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

РАЗНОЕ

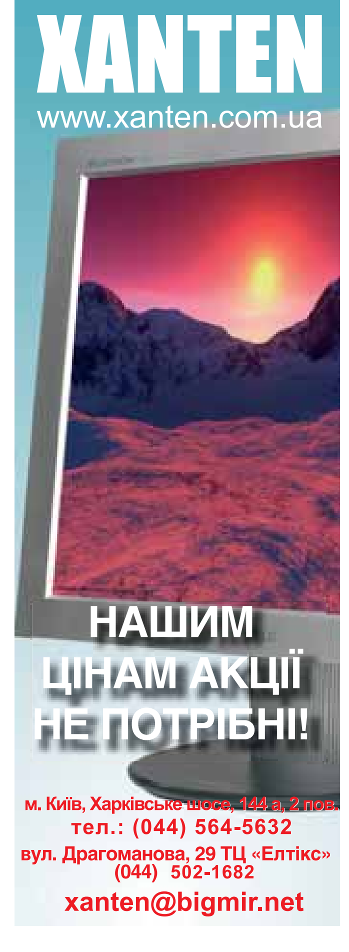
КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ



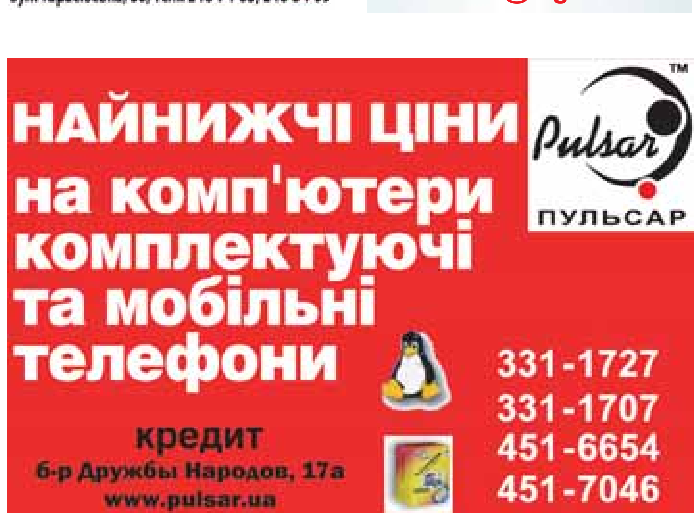








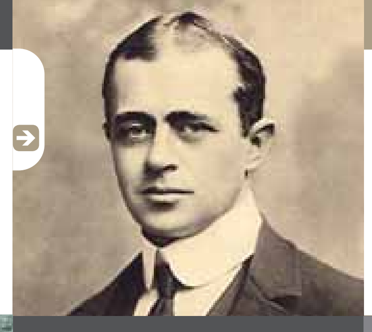




1 НОЯБРЯ 1911

Началась экспедиция Роберта Скотта на Южный полюс. Однако, достигнув вожделенной точки, он обнаружил там норвежский флаг, оставленный Руалом Амундсеном и его спутниками, опередившими Скотта на 33 дня. Возвращаясь в базовый лагерь, отважный британский полярный исследователь погиб вместе со всей своей командой.

www.south-pole.com/p0000089.htm





2 НОЯБРЯ 1755

В 9.20 утра произошло лиссабонское землетрясение, одно из самых разрушительных в истории. 500 подземных толчков превратили в руины столицу Португалии. Они ощущались даже в Северной Африке. По принятой сегодня шкале этот природный катаклизм оценивается в 9 баллов. С его изучения фактически берет начало наука сейсмология.

earthquake.iatp.org.ua



5 НОЯБРЯ 1855

Родился французский метеоролог Леон Филипп Тейсеран де Бор. Проводя наблюдения с помощью воздушных змеев (затем зондов), он установил, что атмосфера состоит из двух слоев. Колебания температуры в нижнем слое (тропосфере) приводят к изменению погоды, а верхний (стратосфера) не влияет на погодные условия.

meteo.ru

6 НОЯБРЯ 1988

Студент Массачусетского технологического университета Роберт Таппан Моррис-младший запустил первого в мире сетевого «червя» I-Worm.Sober.i. За несколько часов эта вредоносная программа, состоявшая всего из 99 строчек кода, поразила тысячи Unix-серверов, в том числе и компьютеры министерства обороны США.

pdos.csail.mit.edu/#rtm

10 НОЯБРЯ 1885

Немецкие инженеры Готлиб Даймлер и Вильгельм Майбах установили разработанный ими двигатель внутреннего сгорания на деревянный велосипед и совершили в этот день свою первую поездку. Таким образом родился мотоцикл. Через год на дороги выехал четырехколесный экипаж – прототип современного автомобиля.

www.daimler-benz-stiftung.de

11 НОЯБРЯ 1982

На лондонском аукционе Sotheby's за ноты «Весны священной», написанные собственноручно русским композитором Игорем Федоровичем Стравинским (1882–1971), была предложена самая высокая в мире цена. Отто Хаас приобрел их для частной коллекции Пауля Захера (Швейцария) за 330 000 фунтов стерлингов.

www.orfeo.ru/stravinsky.html

12 НОЯБРЯ 1981

Завершился первый трансокеанский перелет на газонаполненном аэростате «Дабл Игл V». Маршрут воздухоплавателей пролег между Нагашимой (Япония) и Ковелло (штат Калифорния, США). При этом был установлен мировой рекорд дальности полета для такого класса средств передвижения – 8382,54 километра.

www.ballooning-rus.ru

15 НОЯБРЯ 1904

Однажды преуспевающий распространитель бутылочных пробок обнаружил, что лезвие бритвы опять затупилось. А это означало неизбежные потери времени и денег на точильщика. И тогда у будущего основателя компании «Жиллетт» появилась идея о создании лучшего станка на свете. Изобретение было запатентовано через 8 лет.

lezvija.narod.ru/history.htm

16 НОЯБРЯ 1974

С помощью радиотелескопа, сооруженного в кратере вулкана Аресибо (Пуэрто-Рико), отправлено первое послание человечества к звездам на волне 21 см. Сообщение содержало основные данные о нашей цивилизации, зашифрованные двоичным кодом. Информация «поместилась» в 1679 знаков. Ответ пока не последовал.

en.wikipedia.org/wiki/Arecibo_message

17 НОЯБРЯ 1929

Скончался Герман Холлерит, изобретатель табулятора, считывавшего информацию с перфокарт. Система была впервые опробована в 1887 г. при составлении статистики смертности в Балтиморе и позволила сократить время обработки данных почти в 4 раза. Кстати, Холлерит был одним из основателей фирмы – предшественницы IBM.

www.maxmon.com/1890ad.htm

21 НОЯБРЯ 1973

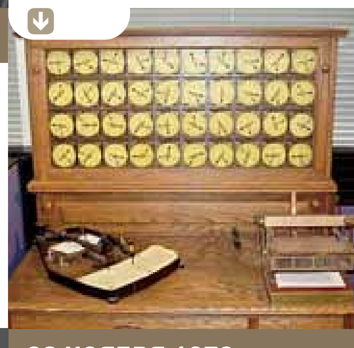
Всемирный день приветствий. Придумали праздник братья Майкл и Брайан Маккормак из штата Небраска в разгар очередного арабо-израильского конфликта. Каждый человек может приветливо поздороваться с десятью незнакомыми людьми – эдакий всемирный флэшмоб (в игре участвуют жители 140 стран).

www.worldhelloday.org

22 НОЯБРЯ 1906

На Морской конференции в Берлине принято соглашение об использовании сигнала SOS как призыва о помощи. Существует несколько вариантов расшифровки – Save Our Souls (спасите наши души); Save Our Ship (спасите наш корабль); Stop Other Signals (остановите другие сигналы). Первый вариант звучал как CQD (приходите быстро, опасность).

en.wikipedia.org/wiki/SOS



26 НОЯБРЯ 1968

Просуществовав всего около двух лет, английская супергруппа Cream в составе Эрика Клэптона (гитара), Джека Брюса (бас) и Джинджера Бейкера (ударные) дала прощальный концерт в лондонском Ройял Альберт Холле. Весной 2005 г. прославленные музыканты вновь воссоединились и выступили с огромным успехом в том же зале.

www.cream2005.com

27 НОЯБРЯ 1095

Папа Урбан II на так называемом Клермонском соборе провозгласил начало первого крестового похода. По преданиям, в нем приняло участие около 100 тыс. рыцарей и 600 тыс. пехотинцев. Военные действия под руководством Готфрида Бульонского закончились завоеванием Палестины, захватом Иерусалима и основанием Иерусалимского королевства.

istory4.narod.ru

28 НОЯБРЯ 1972

В Andy Capp's Tavern калифорнийского города Саннивейл запущен в эксплуатацию аркадный автомат с первой коммерчески успешной видеоигрой Pong. Ее появлением мировая индустрия электронных развлечений обязана основателю компании Atari Нолану Бушнеллу. Pong стал прародителем множества игр, включая Arkanoid.

www.pong-story.com

3 НОЯБРЯ 1871

В Центральной Африке найден пропавший Давид Ливингстон (1813–1873), великий исследователь Черного континента. Его именем названы водопады на реке Конго и город на реке Замбези. Он был обнаружен у озера Танганьика экспедицией под руководством корреспондента газеты «Нью-Йорк Геральд» Г. М.Стэнли (Джон Роулендс, 1841–1904).
www.livingstoneonline.ucl.ac.uk

4 НОЯБРЯ 1879

Хозяину небольшого салуна Pony House в городке Дейтон Джеймсу Ритти не нравилось воровство барменов. Поэтому он придумал и запатентовал первый кассовый аппарат, названный «Неподкупный кассир Ритти». Машина выглядела как часы с клавиатурой, стрелки которой отсчитывали доллары и центы.
www.computer-museum.ru/precomp/cashreg.htm





7 НОЯБРЯ 1898

Родился прославленный итальянский комик Тото. В официальных справочниках он значится как Его Королевское Высочество Антонио Флавио Фокас Непомучено Де Куртис Гальярди, герцог Комнин Византийский. Согласно решению суда Тото имеет права на престол Византийской империи, прекратившей свое существование в XV в.
www.antoniodecurtis.com

8 НОЯБРЯ 1910

В штате Индиана фермер С. Шрапп продал лошадь без хвоста, выдав ее за мула и прилично заработав на сделке. В результате его охватил безудержный смех, продолжавшийся в течение 12 часов (мировой рекорд). Судороги несчастного, но удачливого продавца были остановлены врачами только с помощью электрошока.
www.smex.ru

9 НОЯБРЯ 1967

В Сан-Франциско вышел первый (тогда еще черно-белый) номер журнала Rolling Stone. На обложке красовалась фотография Джона Леннона. В идеологии нового издания проявился социокультурный переворот, случившийся в Америке в конце 60-х – начале 70-х гг. прошлого века. В 2006 г. журнал отпраздновал выпуск тысячного номера.
www.rollingstone.com

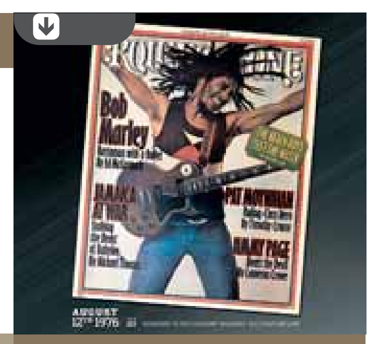


13 НОЯБРЯ 1718

Родился Джон Монтегю, 4-й граф Сэндвичский, первый лорд Адмиралтейства. Английский политик XVIII века обессмертил свое имя привычкой перекусывать ломтем мяса, положенного между двумя тостами, чтобы не прерывать многочасовые бдения за карточным столом. Кстати, однажды в 1762 г. он предавался игре в течение суток.
www.iliveonyourvisits.com/sp

14 НОЯБРЯ 1840

В Париже родился французский живописец Клод Моне. Отец хотел, чтобы мальчик стал бакалейщиком, но сын с детства увлекался изобразительным искусством. В конце 1872 г. он написал пейзаж «Впечатление. Восходящее солнце». Именно эта картина и дала название группе импрессионистов и целому художественному направлению.
www.halter.net/gallery/monet.html



18 НОЯБРЯ 1929

Русский инженер и изобретатель Владимир Зворыкин, эмигрировавший из России после революции 1917 г. и работавший в компании «Вестингауз», продемонстрировал в США первый иконоскоп – передающую трубку, которая сделала возможным дальнейшее развитие электронных телевизионных систем. Позже его назовут «отцом телевидения».
www.tvhistory.tv

19 НОЯБРЯ 2001

Состоялся всемирный туалетный саммит в Сингапуре. 500 делегатов в течение 3 дней выслушивали доклады участников, обсуждали дизайн и планировку унитаза, качество туалетной бумаги, посетили «туалет-сад», где живописно произрастают растения в окружении сада камней. С тех пор подобные встречи происходят каждые два года.
www.worldtoilet.org

20 НОЯБРЯ 1994

Народный артист Грузии, режиссер и художник Резо Габриадзе открыл в Санкт-Петербурге памятник неунывающему Чижику-Пыжику. Птичка находится напротив бывшего училища правоведения на Фонтанке. Именно студенты данного учебного заведения, которых за цвет их формы прозвали «чижиками», придумали некогда знаменитую песенку.
imdb.com/name/nm0300175

23 НОЯБРЯ 1928

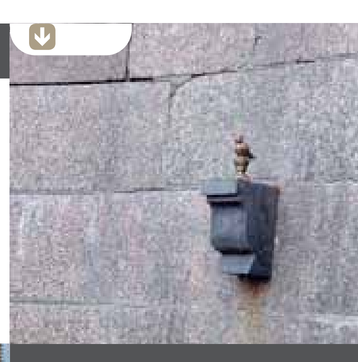
В Москве открылся Дворец культуры железнодорожников. Согласно Ильфу и Петрову, построен он благодаря драгоценностям тещи Ипполита Матвеевича Воробьянинова, которые тщетно искали «концессионеры». Как известно, сокровища были спрятаны в 12-м стуле из гарнитура работы мастера Гамбса. Увы, это не соответствует истине.
www.ilif-petrov.com

24 НОЯБРЯ 1951

Появился на свет популярный современный писатель Артуро Перес-Реверте. В качестве военного корреспондента газеты «Пуэбло» побывал в ряде африканских стран, дважды его объявляли пропавшим без вести (в Сахаре и Эритрее). В 1999 г. Роман Полански снял фильм «Девятые врата» по мотивам его романа «Клуб Дюма».
www.perez-reverte.com

25 НОЯБРЯ 1926

Родился замечательный американский писатель, представитель так называемой золотой эры американской фантастики Пол Уильям Андерсон. В течение нескольких лет он руководил организацией Science Fiction and Fantasy Writers of America. Семь раз его работы получали премию «Хьюго» и три раза – «Небьюла».
www.fantasticfiction.co.uk/a/poul-anderson





29 НОЯБРЯ 1757

Родился великий английский поэт и художник Уильям Блейк. Первый сборник его стихов «Поэтические скетчи» вышел в 1783 г. В дальнейшем поэт создал несколько «иллюминированных рукописей», собственноручно гравируя свои стихи и рисунки на медной доске. Всеобщее признание творчество Блейка получило уже после его смерти, в 1827 г.
www.blakearchive.org



30 НОЯБРЯ 1914

Чарльз Спенсер Чаплин дебютировал в фильме «Зарабатывая на жизнь». Роль была предложена продюсером компании Keystone Маком Сеннеттом. Традиционный облик всеми любимого Чарли (тросточка, усы и неподражаемая походка) сформировался уже к их второму совместному фильму «Детские автогонки в Венеции» (1914).
www.chaplinclub.net

Моз@ика

«Рамблер» увлекся шахматами

Для начала поздравим один из самых известных российских интернет-холдингов «Рамблер» с 10-летним юбилеем. Естественно, данное событие широко отмечалось в Рунете. Сами именинники запустили по этому поводу специальный сайт 10.rambler.ru. Однако мы привыкли смотреть в будущее и потому подробнее расскажем о новом интернет-проекте, который работает при поддержке «Рамблера».

Это портал «Шахматная планета», где поклонники старинной игры совершенствуют свое мастерство, сражаясь с «себе подобными», а кроме того, могут тренировать тех пользователей, кому требуется дополнительное обучение.

Предусмотрены четыре варианта правил контроля времени. Обратите внимание, что с позой «подвигать фигурами» может даже игрок, имеющий всего несколько свободных минут. Для таких пользователей имеются блиц-партии с контролем от 1 мин. Кроме того, существуют стандартный вариант (игра по 10, 30, 60 мин и более), с инкрементом (увеличение времени) и с декрементом (уменьшение времени после каждого хода).

Добавим, что на сайте ведется статистика сыгранных партий, а все они сохраняются в единую базу. Встроенная программа поможет пользователю провести анализ любой из них.

Windows Live заговорила по-русски

На страницах нашего журнала уже не раз упоминался новый комплекс онлайновыйх сервисов, который корпорация Microsoft активно продвигает под брендом Windows Live. И мы рады вам сообщить, что по адресу *Live.ru* теперь обитает русская версия.

Начав работу с Live, вы прежде всего столкнетесь с RSS-аггрегатором, который, как ему и положено, призван держать вас в курсе новостей и событий по интересующим темам. Кроме лент, «встроенных» по умолчанию, пользователь может добавлять и свои собственные.

Поиск информации в Сети также является одной из функций Windows Live. Похоже на то, что его качество на русском языке довольно высокое. В обойму Live-сервисов входит и средство для интернет-общения Windows Live Messenger, последняя версия которого умеет не только отправлять собеседникам текстовые сообщения, но также аудио- и видеоконтент.

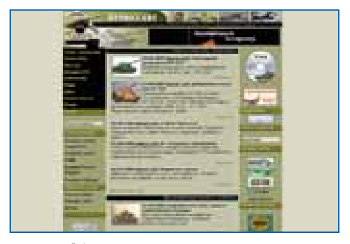
У тех, кто «бродит» по Сети с помощью браузера MS Internet Explorer 7, имеются определенные преимущества, так как им доступна специальная панель, добавляющая удобства при использовании функций Windows Live.

Блог



lennywolf.com
Клон Роберта Планта или нет?

Немецкого рок-вокалиста Ленни Вулфа на протяжении всей творческой карьеры обвиняли в подражании манере великого Роберта Планта из Led Zeppelin. Легендарный голос «Свинцового дирижабля» мы уже слышали пару лет назад на киевском Олимпийском стадионе. Теперь же пришла пора убедиться в самодостаточности Ленни, когда он вместе с коллегами из группы Kingdom Come выйдет на сцену киевского Октябрьского дворца 25 ноября и отыграет концерт в поддержку нового альбома, выходящего 15 сентября.



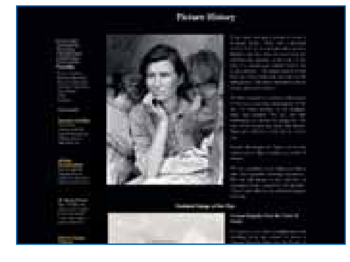
armor.kiev.ua
Броня крепка

Проект «Бронесайт» – детище Василия Чобитка и группы его единомышленников, таких же, как он сам, энтузиастов военной истории. Нетрудно догадаться, что главная тема – танки, танки и еще раз танки. Сайт функционирует уже более пяти лет, и за это время он собрал впечатляющую коллекцию наград. Прямо скажем, ресурс заслуживает знаков отличия. Кстати, авторы не ограничиваются только лишь пополнением разделов, касающихся истории, но и следят за регулярностью появления информации в ленте новостей.



www.mrpicassohead.com
Рисуем в стиле Пикассо

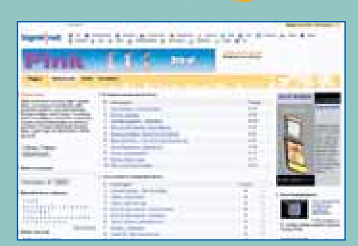
Заглянув на этот сайт, я почему-то вспомнил старый неприличный анекдот со словами: «Я – натурщица Пикассо». Естественно, здесь никакими натурщицами и не пахнет, но удовольствие от «творения» своего собственного бессмертного полотна в духе великого художника XX века получаешь огромное. Результат можно отослать друзьям для критического отзыва, а в ожидании оного – поглядеть, что наваяли другие пользователи.



www.picture-history.com
История Америки в картинках

Два фотографа, создавших данный ресурс, вознамерились проиллюстрировать несколько веков истории Соединенных Штатов с помощью коллекции фотографий. Картинки добывались самыми разными методами: в частных собраниях, государственных учреждениях, персональных архивах граждан. Материал классифицирован хорошо, поэтому поиск фотографий по интересующей посетителя теме трудностей не вызывает.

Сайт месяца »



radio.bigmir.net

Один из крупнейших украинских интернет-порталов обзавелся собственной радиостанцией. Главная ее особенность в том, что в составление программы вовлекаются сами пользователи, которые могут влиять как на плейлист, так и на каталог имеющихся композиций.



nndb.com
Кратко о знаменитостях

«База данных о знаменитостях» не поражает воображения изысканным дизайном или новомодными «наворотами» в интерфейсе. Зато этот онлайновый справочник типа «Who's Who» дает достаточно емкие, но при этом весьма краткие сведения об известных личностях, включая перечни фильмов (если это актер), книг (для писателей) и т. п. Указывается даже сексуальная ориентация. Если в текстах встречаются другие имена, то по гиперссылкам можно перейти на их странички.



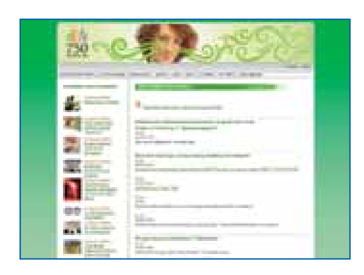
uaua.info
Мы и наши дети

«Уа-Уа» в данном случае отнюдь не дважды повторенное обозначение украинского домена Всемирной Сети, а элементарное отображение звука, издаваемого маленькими детьми. Именно они и являются тем фокусом, вокруг которого строится вся работа этого ресурса, посвященного вопросам здоровья и воспитания подрастающего поколения. На сайте царит очень доброжелательная и по-настоящему семейная атмосфера. А уж о громадном объеме опубликованных материалов и говорить нечего.



proza.com.ua
Современная украинская культура

Вас не должно вводить в заблуждение слово «проза», фигурирующее в адресе этого замечательного портала. Дело в том, что в сферу его интересов попадает все самое значимое и заметное, творящееся в украинской культуре вообще. Причем преимущественно речь идет не о «шароварщине» и «псевдонародности», а о действительно заслуживающих внимания социокультурных явлениях как в литературе, так и в других сферах искусства. Вокруг ресурса образовалась целая сеть «спутников», среди которых отметим «Библиотеку» и «Публикатор».



750.lviv.ua
Львову – 750

На рубеже сентября и октября самый крупный город Западной Украины Львов, его жители и гости отмечали круглую дату – 750 лет со дня основания. Сайт, открытый по случаю празднования, содержит разнообразную информацию – от исторической хронологии до советов приезжим по поводу ночлега и программы мероприятий, приуроченных к юбилею. Ресурс оформлен в приятной зеленой цветовой гамме. Языки – украинский и английский.



www.blackdahlia.ru
Черная орхидея

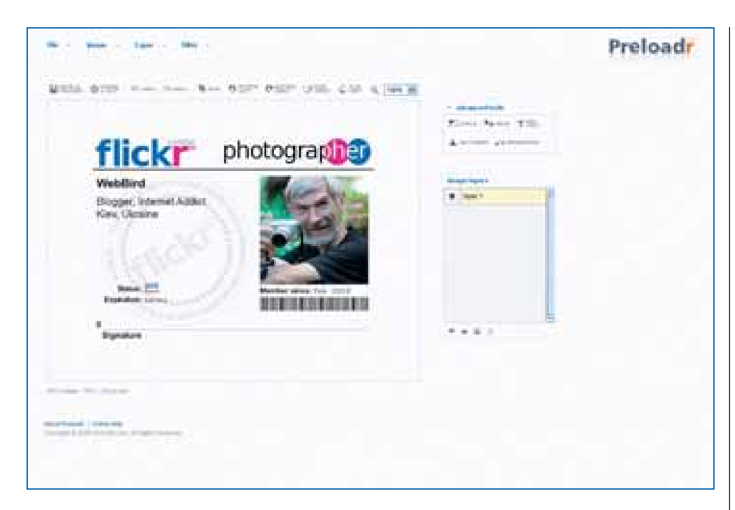
Молодую актрису Скарлетт Йоханнсон многие запомнили по замечательному фильму «Трудности перевода», где она составила достойную пару неподражаемому Биллу Мюррею. Сейчас Скарлетт практически постоянно занята в съемках новых фильмов. Один из них – нуарный детектив-триллер «Черная орхидея» режиссера Брайана де Пальма – недавно вышел на наши экраны. Его официальный русскоязычный сайт выглядит весьма стильно и элегантно.



vsetv.com
Телепрограммы на любой вкус

У украинского телепортала «ВсеТВ» весьма долгая история. Начало было положено в 1999 г. рассылкой «Глядя в телевизор», организованной на известном сервере «Городской кот» (*www.citycat.ru*). Сам же сайт появился во Всемирной Сети осенью 2001 г. На сегодняшний день здесь публикуются программы почти двухсот каналов, доступных жителям Украины как по обычному «кабелю», так и с помощью спутникового приема.

Моз@ика 2.0



preloadr.com



Лавина онлайновых приложений, тем или иным образом связанных с популярнейшим сетевым фотохранилищем Flickr (*flickr.com*), все нарастает.

Кроме разнообразных игрушек и забав, о которых мы уже рассказывали, появляются, к примеру, довольно мощные графические редакторы, тесно интегрированные с «Фликром».

В качестве отличного примера можно привести Preloadr, как раз «заточенный» под обработку изображений, «лежащих» на Flickr. Понятно, что для пользования редактором следует завести аккаунт на упомянутом сервисе.

Дальше все идет, как при работе с обычным desktop-приложением. Выбирается фотография, над которой вы намереваетесь «поизмываться», и простым нажатием кнопки *Edit Photo* процесс запускается.

Функциональные возможности Preloadr способны поразить даже видавших виды специалистов. Ясное дело, имеется «классический» инструментарий – вырезание части изображения, поворот, отражение по вертикали и горизонтали, масштабирование. Но представьте себе, что Preloadr умеет работать со слоями, деформировать и перемещать фотографии, наносить надписи (с выбором гарнитуры, цвета и кегля), строить гистограммы с распределением по каналам RGB и т. п. Мы уверены: самостоятельно попробовав сервис в деле, вы обнаружите еще немало полезных фичей.



images.google.com/imagelabeler



Web 2.0 пропитан духом коллективизма, ведь многие ресурсы как раз и существуют за счет пользовательского контента (достаточно назвать хотя бы всем известные «Википедию» и «Фликр»). Вот и разработчики из Google придумали новую «кооперативную» забаву. Именуется она Google Image Labeler и фактически представляет собой приложение для присвоения тегов изображениям.

В чем же состоит ее суть? Согласитесь, что просто самому придумывать ярлыки для картинок, появляющихся в случайном порядке, – достаточно скучная задача. Но если это реализовано в виде игры, то это уже совсем другое дело.

Итак, Google находит вам партнера (опять же случайным образом). И вам, и ему показывают одну и ту же картинку. Вы присваиваете ей теги (чем больше, тем лучше). При их совпадении происходит переход к другому изображению. По окончании раунда, длящегося полторы минуты, вы получаете какое-то количество очков, зависящее от числа совпавших тегов. В результате у Google в распоряжении оказываются теги, присвоенные не «тупой машиной», а «экспертами».



myticklerfile.com



На сервисы вроде «напоминалок» и органайзеров, облегчающие жизнь делового человека и добавляющие в нее комфорта, спрос будет всегда. Вероятно, поэтому в Сети появляются все новые и новые ресурсы такого типа.

Myticklerfile – удобный и простой в обращении ежедневник, умеющий, помимо всего прочего, напоминать своему хозяину о запланированных встречах и других занесенных в него мероприятиях, отсылая уведомления по электронной почте или в виде SMS.

Пользователям предлагается три тарифа – basic ($9/месяц), power ($19/месяц) и Free. «Бесплатникам» придется смотреть рекламу, а кроме того, количество напоминаний и планируемых проектов у них ограничено. Огорчает отсутствие полноценной поддержки кириллицы. Однако поскольку при регистрации просят указать место жительства (и в список включены наши города), есть основания полагать, что разработчики планируют научить свою систему понимать русский язык.

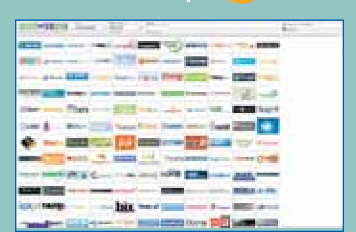


netjaxer.com



Netjaxer – небольшая утилита, предоставляющая простой и к тому же бесплатный способ интеграции любимых Web 2.0-приложений с установленной на вашем компьютере Windows. Программа может запускаться при старте системы и сворачиваться в пиктограмму, находящуюся в трее. При добавлении новой записи в Netjaxer ярлычок, соответствующий тому или иному онлайновому сервису, появляется (в зависимости от вашего выбора) на Рабочем столе, в трее или записывается в автозапуск. Каталог доступных сайтов обновляется практически ежедневно, поэтому нет нужды прочесывать WWW в поисках подходящих для конкретных целей Web 2.0-ресурсов. Кроме того, предусмотрен их рейтинг и допускается комментирование, что еще больше упрощает проблему выбора конкретных приложений.

Сайт месяца »



www.go2web20.net

Мы уже привыкли к тому, что ресурсы в стиле Web 2.0 чаще всего отличаются элегантным, «воздушным» дизайном, а сами сайты и компании, их поддерживающие, можно сказать, соревнуются в изысканности своего фирменного стиля. Вот и каталог сервисов Web 2.0 имеет очень необычный вид – табличка из картинок с логотипами. При клике мышкой на любой из них справа выводится информация о компании или сервисе, включая, естественно, ссылку.



emptybottle.org/bullshit

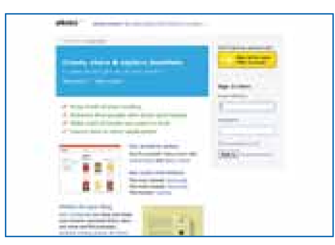


Существует мнение: «Если что-то становится объектом пародирования, то значит, оно приобрело определенную популярность». Вот и Web 2.0 вместе с компаниями-старт-апами, являющимися как бы движущей силой этого направления вебтворчества, подверглись незлобивому осмеянию авторами ресурса Bullshitr.

Итак, Web 2.0 Bullshit Generator подскажет вам «уникальную идею», реализация которой может принести неплохие дивиденды. Выдача «мудрых мыслей» происходит после элементарного нажатия всего лишь одной кнопочки. Среди вариантов, предложенных вашему покорному слуге, наиболее интересными оказались integrate blogging wikis, syndicate authentic blogospheres, enable peer-to-peer widgets.

Кстати, создатели Bullshitr не ограничились подсказками идей, а также указали путь в «светлое будущее» с помощью дружественных, столь же шуточных сервисов – Buzzphraze Generator (создание маркетинговых материалов) (*what.was.the.question.whyblog.org/buzz*), Web 2.0 Company Name Generator (*andrewwooldridge.com/myapps/webtwopointoh.html*), Web 2.0 Logo Generator (*msig.info/web2test.php*).

Теперь можно подумать и о продаже своей свежесозданной компании Яху или Гуглю.



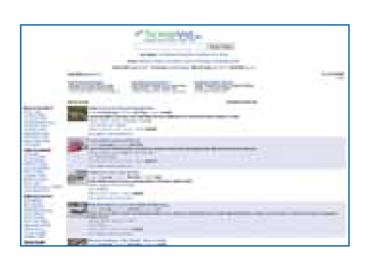
anobii.com



Вы, вероятно, уже заметили, что практически в каждом выпуске «Мозаики 2.0» мы рассказываем о тематических социальных сетях. Упоминались сообщества меломанов, коллекционеров, геймеров и многие другие. На сей раз исследовался любопытный проект aNobii, в центре внимания которого – Ее Величество Книга.

Итак, перед нами ресурс, в котором сочетается сразу несколько направлений – это и каталогизатор домашней библиотеки, и органайзер «вишлистов» (значение данного слова объяснялось в прошлом номере журнала), и средство связи с онлайновыми магазинами, и, естественно, клуб книголюбов, предоставляющий все возможности для взаимного общения.

Увы, и здесь о поддержке родимой кириллицы пока только помечтаем, но несмотря на это, сайт оставляет очень приятное впечатление.



scoopvid.com



Поисковые системы – штука полезная, но о специализированных онлайновых инструментах, предназначенных для обнаружения сетевого контента определенного характера или формата, мы говорим нечасто.

Как вам известно, в последнее время резко повысилась популярность видеосервисов, таких, например, как YouTube, Google Video, MSN Video и им подобных. На них размещены огромные объемы разнообразнейшей визуальной информации. Удобный инструмент, который мог бы помочь отыскать желаемое в этом безбрежном океане, достоин нескольких строк в нашем обзоре.

Реализованный на Ajax сервис scoopvid как раз и решает такие задачи. Атрибуты Web 2.0 – теги, RSS-каналы – в наличии, что, безусловно, увеличивает комфорт и результативность.

Новости блогосферы

Александр Птица

У «Яндекса» обновился «Поиск по блогам»

В начале октября разработчики из «Яндекса» запустили «Поиск по блогам 2.0». Размещается он по тому же адресу – *blogs.yandex.ru*. В новую версию внесено довольно много существенных изменений, которые сделают пользование этим сервисом еще более комфортным и удобным.

Обновления хорошо заметны уже на стартовой странице. Здесь появились разделы «Популярные записи», «Популярные категории», «Обсуждаемые новости», отражающие состояние умов и общественное мнение.

К рейтингу популярности различных сервисов для ведения блогов добавлен теперь еще и «Рейтинг блогов». При его составлении учитывается много факторов – частота ссылок от других блоггеров, количество комментариев и т. п.

Нельзя не отметить и такую новинку, как каталог блогов, разделенный на тематические категории. А еще теперь можно увидеть, какие СМИ чаще всего упоминаются в онлайновых дневниках, какие фильмы, сериалы, выставки и театральные постановки обычно оказываются объектами дискуссий в блогосфере.

Обращает на себя внимание и теговое облачко, в котором сейчас наиболее популярным является ярлык «фото». Забавно, что в первые дни работы нового сервиса самой обсуждаемой оказалась тема «Женщины и мужчины сексуально возбуждаются за одинаковое время»...

Weblog Award 2006 – The BoB

Стартовал третий международный конкурс Weblog Award 2006 – The BoB (The Best of the Blogs) (*www.thebobs.com*), который проводится телерадиокомпанией «Немецкая волна».

Процедура определения лауреатов имеет много стадий. Сначала, в течение сентября, пользователи Сети предлагали претендентов. По условиям соревнования могут предоставляться блоги на 10 языках мира, в том числе и на русском. Всего насчитывается пятнадцать конкурсных категорий. 22 октября международное жюри отобрало номинантов. К моменту выхода этого номера журнала в печать в разгаре будет онлайновое голосование (с 23 октября по 11 ноября). И наконец, имена победителей будут оглашены 11 ноября в Берлине.

Обладателю приза в главной категории «Лучший блог» достанется ноутбук Apple MacBook, остальные победители получат медиаплееры iPod Video.

Как сообщают онлайновые СМИ, нововведением конкурса нынешнего года является «Блогопедия». Это международный каталог, который составляют сами пользователи, внося туда блоги и подкасты. Там они разделяются по рубрикам, например по стране, языку или виду блога.

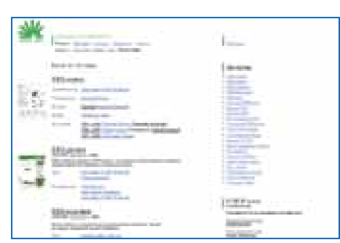
Сплетник



tattler.ru

Пользовательница Живого Журнала, известная ранее под ником lee_loo, а нынче фигурирующая в нем как kbke, принадлежит к числу так называемых «тысячников». На сегодняшний день ее «зафрендили» более 2200 человек. Новый блог Татьяны (таково ее имя в миру) посвящен сплетням о «звездах», в основном заморских. Надо сказать, что тексты на tattler.ru радуют ироничностью и меткими замечаниями. Естественно, большинство записей сопровождается фотографиями.

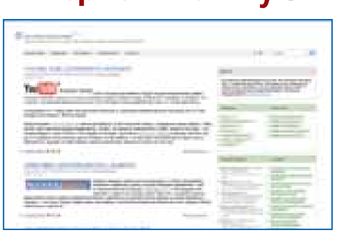
Еже. Вехи и столпы



ezhe.ru/milestones.html

А знаете ли вы, что почти десять лет назад, в 1997–1998 годах, в русскоязычном сегменте Всемирной Сети существовало немало авторских ресурсов, которые можно было бы назвать блогами? Единственное отличие в том, что к ним не были «прикручены» функции мгновенного комментирования. С определенными историческими вехами развития Web-обозревательства знакомьтесь на указанной страничке. Кстати, читатели нашего журнала обнаружат на ней хорошо знакомую фамилию.

Интернетные штучки



internetno.net

Очень увлекательный и полезный блог для тех, кто интересуется новыми сетевыми сервисами, блоггингом, социальными сетями и другими вопросами, связанными с Web 2.0. Материалы, публикуемые на его страницах, подразделяются на семь тематических рубрик, из которых, на наш взгляд, наибольшего внимания заслуживает раздел «Сайты и сервисы». Рекомендуем еще один блог ведущего автора «Штучек» Сергея Зайцева – *ohoenno.com.*

Все боги всех миров



community.livejournal.com/all_gods

Сообщество Живого Журнала. Ах, если бы в реальной жизни сторонники различных религиозных течений и конфессий были бы так терпимы и лояльны друг к другу, как здесь. Приветствуются изображения любых богов, а также материалы, связанные с иконографией, символикой, атрибутами, канонами. Больше всего члены комьюнити ценят полезную информацию, которую можно применить на практике (приметы, праздники и т. п.).

Рекорды китайской блогосферы

За последние четыре года число китайских блогов выросло в тридцать раз и в августе нынешнего года достигло 34 млн. Известно, что власти Поднебесной несколько ограничивают свободу слова, возможно, именно поэтому жители страны ищут различные способы для самовыражения, одним из которых является ведение собственного онлайнового дневника.

Как сообщает ресурс internet.ru, по оценкам информационного агентства «Синьхуа», на сегодняшний день собственные блоги ведут 17 миллионов китайцев и еще более 75 миллионов внимают сетевым ораторам.

Правда, добавляет агентство Reuters, из 34 миллионов, попавших в официальную статистику блогов, 70 процентов не обновлялись уже больше месяца, однако для страны, где жесткая цензура всех видов СМИ – обычное явление, давно не вызывающее особенных эмоций, даже малое количество никем не контролируемых блогов кажется делом практически невероятным.

Хотя, как показывает практика, сесть за слишком уж смелое высказывание в адрес правящей Коммунистической партии и лично дорогого товарища Генерального секретаря можно в два счета.

Президент Sun Microsystems стал русскоязычным блоггером

Администрация сообщества IT-профессионалов ITBlogs (*itblogs.ru*) известила: к нему присоединились исполнительный директор и президент компании Sun Microsystems Джонатан Шварц, открывший собственный блог на русском языке.

Дело в том, что Sun переводит заметки своего босса на 10 языков, среди которых и русский. Понятный нашим читаталям дневник Шварца транслируется через ленту ITBlogs.

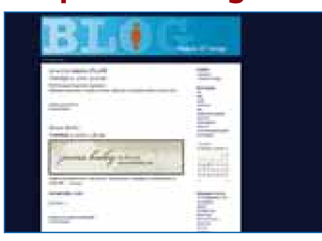
Сайт месяца



Поиск по блогам *blogs.yandex.ru*

Несмотря на то что обновленному яндексовскому сервису мы посвятили отдельный материал, он заслуживает повторного упоминания и публикации скриншота на почетном месте «Сайта месяца». Действительно, полезных изменений внесено очень много.

People of Design



peopleofdesign.ru

Ресурс открылся в мае 2006 г. Предмет интереса создателей – дизайн во всех его проявлениях, «свежий креатив» и новые мысли в этой сфере, а также поиск молодых талантов «в рядах работников визуальных искусств». Лишних слов в постингах практически нет. Вполне хватает картинки и ссылки на какой-нибудь интересный ресурс. Кстати, охват тем очень широк – тут и Web, и промышленный дизайн, и фото (всего 11 категорий).

Воскресные байты



sundaybytes.com

Ведущим «Воскресных байтов» является один из сотрудников московского представительства Microsoft. Поначалу ресурс задумывался как некий мостик между сферой внутренней информации компании и внешним миром и нацеливался прежде всего на партнеров-разработчиков. Однако в процессе эволюции его тематические рамки стали расширяться – здесь говорят и об IT-бизнесе в целом, и о Web 2.0, и о маркетинге.

Аргентина по-русски



www.slaff.net

Да уж, совсем не ожидал я обнаружить русскоязычный блог о стране, где «женщины, как на картинэ, танцуют все танго». А поди ж ты, и такой сыскался. Учтите, что информацию о быте и нравах далекой Аргентины вы будете получать из первых рук, ибо ведущий блога проживает в самом Буэнос-Айресе. Поскольку он работает в Web-индустрии, постинги «краеведческого» характера перемежаются с технологическими.

Фото-Кайф



fotokaif.com

Еще один блог, посвященный модной сегодня теме фотографии. Ресурс запущен недавно. Его создатели обещают, что будут публиковать ссылки на интересные сайты, рассказы, статьи и, разумеется, собственно фотографии. В планах также обсуждение вопросов, связанных с техникой съемки, обработки полученных снимков и разбором ошибок начинающих фотографов.

Web-почта. Новые веяния

Александр Птица

Думается, никто не будет спорить с утверждением, что для пользователя Интернета электронная почта не менее важна, чем серфинг по Сети в поисках необходимой информации. Поэтому нет ничего странного, когда крупнейшие интернет-компании уделяют внимание повышению качества работы и функциональных возможностей своих почтовых служб.

Сегодня в сфере сетевых сервисов наблюдается повальное увлечение Web 2.0, и гиганты, стараясь идти в ногу со временем, один за другим начинают внедрять модные фишки в собственные продукты. За последний год-полтора во всех самых крупных «сетевых почтамтах» произошли существенные изменения. В этом вы убедитесь, прочитав наш обзор.

Gmail

gmail.com

Первой из акул интернет-бизнеса с почтовым Web-сервисом нового поколения на просторы Сети вышла компания Google. Служба была запущена в эксплуатацию 1 апреля 2004 г. Несмотря на то что с тех пор прошло уже более двух лет, продукт по-прежнему находится в бета-статусе (а значит, постоянно добавляются новые функциональные возможности), а регистрация разрешается только после получения приглашения от одного из обладателей аккаунта для служб от Google.

По состоянию на октябрь 2006 г. под почтовый ящик на Gmail отводится 2,7 GB дискового пространства (в момент запуска квота составляла 1 GB). В настоящее время поддерживаются такие браузеры, как Internet Explorer 5.5+, Mozilla Application Suite 1.4+, Firefox 0.8+, Safari 1.2.1+, Netscape 7.1+.

Программной основой Web-интерфейса почтовой службы Gmail является AJAX, а это значит, что при многих действиях не потребуется перезагрузка страницы. Кроме того, использование JavaScript позволило внедрить систему горячих клавиш, что, бесспорно, для определенной категории пользователей предоставляет дополнительные удобства.

Сами разработчики считают: главной инновацией, реализованной в Gmail, стала так называемая «категоризация диалогов». Подобного доселе не было ни в одном другом почтовом сервисе. Суть состоит в том, что отслеживается «история» сообщений, имеющих отношение к конкретному посланию, поэтому пользователь может увидеть всю картину «развития данной темы» в его корреспонденции.

Естественно, «почтамт» от Google тесно интегрирован со многими другими службами, поддерживаемыми этой компанией. Так, например, функция *Reply by Chat* позволяет продолжить общение с отправителем пришедшего письма и соединиться с ним через Google Talk (конечно, в случае, если он находится на связи). Причем общение в чате также найдет свое отображение в «истории диалогов». Кроме того, на Gmail приходят напоминания о событиях, занесенных в Google Calendar.

Далее, система классификации сообщений в почтовом ящике у Gmail отличается от традиционной. Привычной для всех является возможность распределения полученных посланий по соответствующим папкам. Здесь же применяются ярлычки (или, если угодно, теги), причем одно сообщение может иметь несколько тегов.

Безусловно, опытным пользователям электронной почты не помешает и такая функция, как фильтрация. Ее можно производить по тексту, по полям *From*, *To* и *Subject*, по наличию или отсутствию прикрепленных файлов.

В настоящее время интерфейс Gmail поддерживает 40 языков, в том числе русский и украинский, что не может не радовать, а работа почты с кириллицей никаких нареканий не вызывает.

Спам-фильтр действует исправно, а сообщения, более месяца находящиеся в папке с нежелательной корреспонденцией, удаляются автоматически.

Уже отмеченных нами возможностей и функций Gmail вполне достаточно, чтобы остановить свой выбор именно на этом почтовом сервисе.

И наконец, нельзя не упомянуть отсутствия графической рекламы (как правило, очень раздражающей на других бесплатных почтовых службах). Здесь вы можете встретиться с текстовыми объявлениями, обычно по тематике близкими к содержанию полученных писем.

Yahoo! Mail

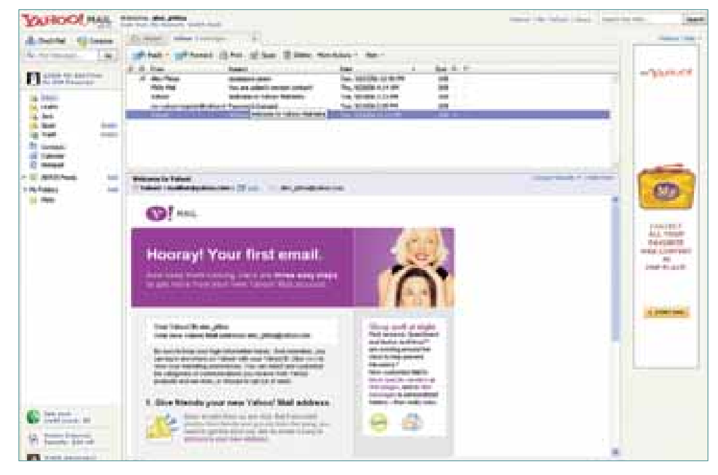
mail.yahoo.com

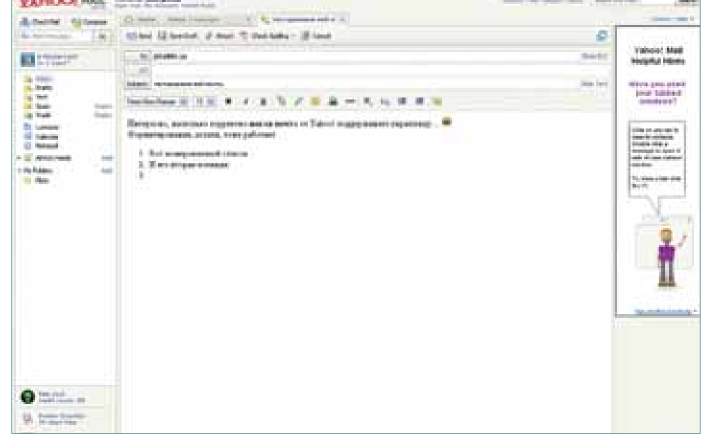
История бесплатной почты от Yahoo! уходит корнями в 1996–1997 гг. Полноценный Web-сервис такого рода был предложен в октябре 1997 г., после приобретения компании Four11, разработавшей технологию, на базе которой функционировала популярная в то время служба Rocketmail.

На нынешнем этапе пользователь Yahoo! Mail получает в распоряжение 1 GB дискового пространства, возможность прикреплять к письмам вложения объемом до 10 MB обеспечивается защитой от спама и вирусов. Нет проблем и в сборе почты с аккаунта на Yahoo! Mail с помощью обычного почтового клиента по POP3-протоколу.

Популярность Yahoo! Mail на протяжении всех лет ее существования оставалась стабильной. Однако такая влиятельная во Всемирной Сети компания, как Yahoo!, никоим образом не могла остаться в стороне от бума Web 2.0, и в конечном итоге к ее почтовому сервису был «прикручен» современный интерфейс со всеми его «финтифлюшками».

Кстати, мы сейчас сами вправе решать, каким из них пользоваться – привычным старым или обновленным и обладающим многими весьма полезными функциями.





Зайдя в первый раз на Yahoo! Mail через свеженький интерфейс, я обратил внимание на то, что внешне он очень напоминает Outlook или Thunderbird. Слева панель с папками, в правой верхней части – окно со списком заголовков, а ниже отображается содержимое отмеченного письма. Как видите, именно здесь впервые в практике Web-почты пользователю не приходится переходить на другую страничку, чтобы прочитать пришедшее ему послание. Согласитесь, это достаточно существенное нововведение, добавляющее комфорта и удобства.

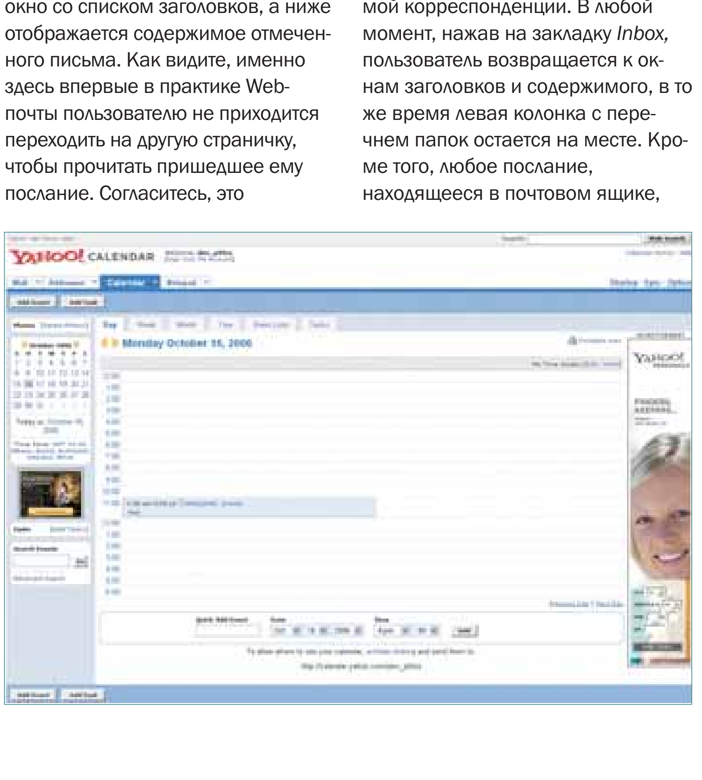
Если есть необходимость написать письмо, то открывается новая закладка с редактором отправляемой корреспонденции. В любой момент, нажав на закладку *Inbox*, пользователь возвращается к окнам заголовков и содержимого, в то же время левая колонка с перечнем папок остается на месте. Кроме того, любое послание, находящееся в почтовом ящике, может быть открыто в отдельной закладке.

При клике на заголовке письма правой кнопкой мыши выпадает контекстное меню с различными опциями для обработки этого почтового отправления. Определенный набор горячих клавиш поддерживается и в Yahoo! Mail.

О Web 2.0 в новом интерфейсе данной почтовой службы напоминают и наличие «читалки» RSS-лент, и интеграция с календарем-планировщиком.

Раньше пользователи Web-based mail от Yahoo! испытывали сложности с кириллицей, теперь же почти все проблемы с русскими буквами решены.

Пока еще рассматриваемый сервис «не дружит» с браузерами Opera, но будем надеяться, что этот маленький недостаток в ближайшее время исчезнет. А к числу неоспоримых достоинств отнесем еще и «перетаскивание» писем методом drag'n'drop, возможность перемещения по заголовкам сообщений с помощью клавиш со стрелками, а самое главное состоит в том, что благодаря использованию AJAX в качестве программной платформы все работает заметно быстрее, чем раньше.



Windows Live Mail

Microsoft пока что не сделала свой новый Web-почтамт достоянием сетевой общественности. Обиднее всего то, что россиянам участие в бета-тестировании Windows Live Mail уже доступно, а для нас нет. Бдительный софт, стоящий на страже подступов к ней, по IP-адресу определяет «национальную» принадлежность компьютера, и те, кому это еще не положено, к регистрации не допускаются. Посему о фишках Windows Live Mail мне пришлось писать, основываясь не на собственном опыте (как в других случаях, изложенных в данном материале), а опираясь на «свидетельства очевидцев», которым удалось пощупать новый продукт от Microsoft своими руками.

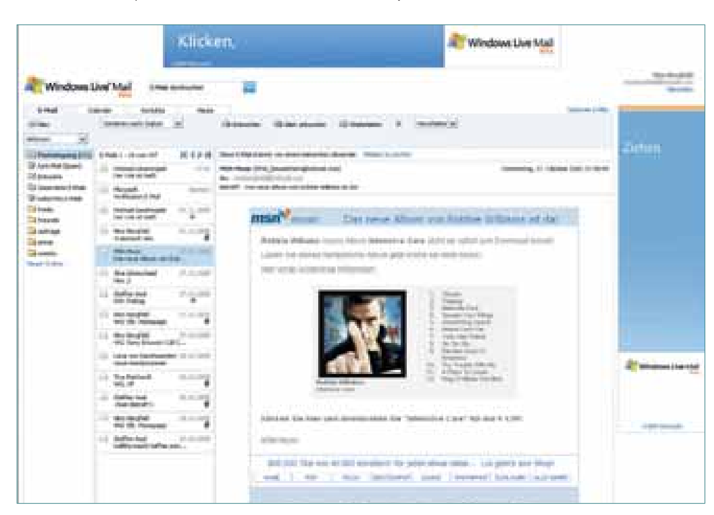
В будущем служба Windows Live Mail заменит ныне здравствующую MSN Hotmail. Сейчас же они сосуществуют параллельно. Интересно, что за право получить 2 GB дискового пространства и более высокий лимит на объем почтовых вложений пользователям Hotmail приходится выкладывать около 20 долларов, в то время как в рамках нового сервиса подобные бонусы достаются абсолютно бесплатно.

Как и Google, Microsoft обращает большое внимание на то, чтобы с их ПО было удобно работать людям, для которых английский язык не является родным. Правда, лингвистическая поддержка здесь чуть послабее. Как я уже отмечал, интерфейс Gmail существует в 40 языковых вариантах, у Live Mail их насчитывается почти в два раза меньше, но в их числе имеется и русский.

Полностью возможности модернизированной Web-почты от Microsoft поначалу раскрывались только перед пользователями браузера Internet Explorer 6+ (кто б сомневался!), однако после одного из свежих обновлений в число «привилегированных» попал и Firefox 1.5+. Официальные лица утверждают, что идет работа над внедрением полноценной поддержки и других браузеров, например Opera.



Чрезвычайно популярная среди создателей ресурсов в стиле Web 2.0 программная платформа AJAX лежит в основе и этого почтового сервиса.



Кое в чем функционирование Windows Live Mail схоже с новым вариантом Yahoo! Mail. Упомянем упорядочивание элементов с помощью перетаскивания, предварительный просмотр сообщений без выхода из папки *Входящие*, вызов контекстного меню по правому щелчку мыши.

Весьма полезной нам представляется способность Live Mail конвертировать «объемные» вложения в thumbnails. Полноразмерная картинка откроется после простого щелчка по маленькому изображению.

Подготавливая тексты писем, пользователи новой почты от Microsoft ощутят нечто вроде déjà vu, поскольку столкнутся с системой проверки орфографии, очень похожей на ту, которая применяется в MS Office (подчеркивание красным и выпадающее меню, в котором содержатся предложения по редактированию).

Будем надеяться, что вскоре и украинским обитателям Сети позволят более детально познакомиться с Live Mail. Тогда уж мы сможем оценить ее достоинства и недостатки не с чужих слов, а на практике.

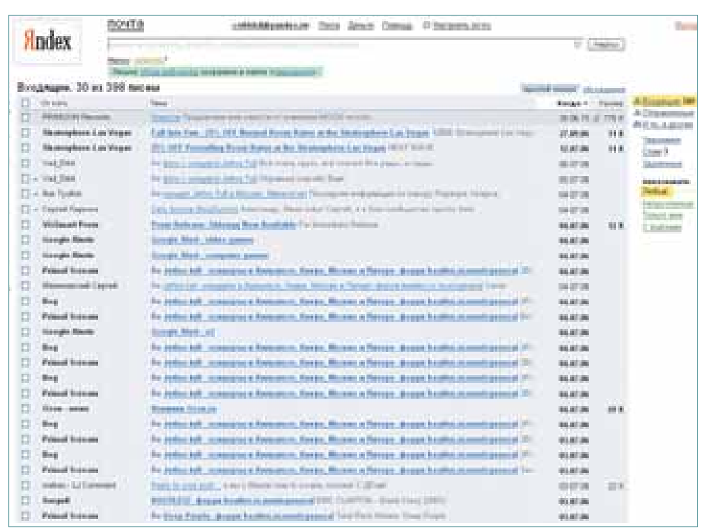
Почта Yandex

mail.ya.ru

Главная задача, которую ставили перед собой создатели нового интерфейса к почтовой службе «Яндекса», – ускорение и упрощение работы с сервисом. Кстати, и здесь у пользователей пока есть свобода выбора – оставаться со старым вариантом или переходить к новому.

Вы уже, видимо, догадались, что и на mail.ya.ru ускорение достигнуто за счет того, что функционирование сервиса базируется на платформе AJAX.

Поэтому здесь отлично работают перетаскивание писем мышью в папки, кнопки меню, метки и т. д., то же можно сказать и о горячих клавишах.



Ряд функций, появившихся в новой версии яндексовского «почтового отделения», существенно повышают юзабилити, т. е. направлены на создание наиболее комфортных условий пользования сервисом.

К ним мы бы отнесли поиск по мере набора (search as you type), категоризацию писем с помощью тегов (наряду с традиционными папками), новый способ построения иерархии взаимоотношений между посланиями («обсуждения»), показ первых слов информативной части письма рядом с его темой, автоматическое сохранение корреспонденций во время редактирования.

Кроме того, удалось избавиться от лишних прокруток, так как папки и меню с функциональными кнопками всегда остаются как бы приклеенными в верхней части.

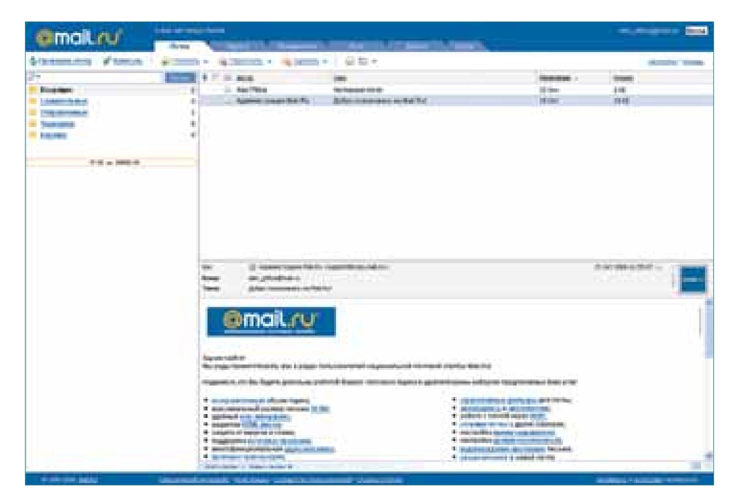


Добавим еще, что вся корреспонденция проходит проверку системой «Спамоборона» и антивирусным ПО Dr.Web.

Почта Mail.ru

pro.mail.ru

Пионером в сфере внедрения идеологии Web 2.0 в почтовые службы «Рунета» стал Yandex. Однако другие акулы российского интернет-бизнеса не дремали, и вскоре после запуска Mail.ya.ru последовал ответный удар от Mail.ru. Напомним: оба сервиса (как, впрочем, и все описанные в данном материале «почтовики») находятся в перманентном бета-состоянии, а значит, есть смысл ожидать их дальнейшего усовершенствования. Нетрудно догадаться, что и «свежачок» от Mail.ru построен на платформе AJAX со всеми вытекающими отсюда последствиями (контекстное меню при нажатии правой кнопки мыши, drag'n'drop и т. п.).



По дизайну и функциональности он напоминает скорее Yahoo! Mail, чем Gmail или Mail.ya.ru. Те же три окна (папки, список заголовков, содержание почтового отправления) и закладки в верхней части страницы.

Отметим, что первоначальный объем ящика равен 25 MB, но каждый раз, когда в нем остается менее 10 MB свободного места, его можно увеличить еще на 25 MB.



Ограничение на размер входящих и исходящих посланий составляет 10 MB.

Такие всенепременные атрибуты солидной почтовой службы, как защита от вирусов и спама, многофункциональная адресная книга, фильтры, автоподпись и автоответчик, проверка орфографии также в наличии.

Обращают на себя внимание закладки *Ежедневник*, *Фото*, *Деньги* и *Блоги*. Тем самым достигается хороший уровень интеграции почты Mail.ru с другими сервисами, которые обеспечивает этот портал.

Далекая, но близкая операционка

Александр Птица

Стремительное внедрение сетевых приложений и разнообразных онлайновых служб в духе Web 2.0 переживает нынче свою первую стадию, но в эту сторону уже направлены внимательные взгляды представителей самых мощных и влиятельных компаний в IT-индустрии. Даже генеральный директор Microsoft Стив Балмер недавно заявил: в скором времени программные продукты будут распространяться в виде интернет-сервисов. По его словам, рынок ПО постепенно движется к тому, что приложения станут по мере надобности загружать из Сети и обрабатывать на стороне пользователя. Как вам известно, та же Microsoft всегда находилась на лидирующих позициях в сфере создания операционных систем. Интересно, какими будут ее шаги по построению онлайновой OS. Пока что по этому поводу ничего не слышно, но зато дер-зкие стартапы уже представили сетевой публике свои проекты такого рода. О них мы сегодня и поговорим.

Предположения о вероятном появлении подобных сервисов высказывались еще в середине 90-х годов. Тогда один из сооснователей Netscape Марк Андриссен предполагал, что Windows в скором времени станет плохо отлаженным набором драйверов устройств, с помощью которых запускается Netscape Navigator.

В принципе то, что сейчас обычно описывают термином WebOS, по большому счету операционной системой назвать нельзя. Если быть более точным, то следует принять на вооружение определение, трактующее ее как программную платформу, взаимодействующую с пользователем через Web-браузер и не зависящую от конкретной ОС, установленной на его компьютере. Итак, понятно, что всевозможные WebOS не стоит квалифицировать как полноценную замену тем же Windows или Linux. Тут скорее подойдет словосочетание Web Desktop.

Концепция WebOS в своем развитии прошла три этапа. Первый – WebOS в качестве ОС. В 1996 г. в Калифорнийском университете (Беркли) была начата разработка так называемого Network of Workstations (NOW). NOW являлся материнским проектом, одним из его подпроектов был WebOS. ПО WebOS предназначалось для обеспечения общего набора сервисов операционной системы для территориально рассредоточенных, высокодоступных, расширяемых и динамически настраиваемых приложений. Это ПО определенно можно было отнести к классу OS. В 1998 г. работы над проектом NOW подходят к концу, официально завершается и WebOS. Дальнейшие исследования в области WebOS ведутся в университетах Дьюка, Техасском (Остине) и Вашингтонском.

Этап второй – WebOS как совокупность Web-сервисов. 1999 г. – начинающая компания MyWebOS лицензирует несколько связанных с WebOS технологий у вышеуказанных вузов, а затем выпускает MyWebOS – комплекс Web-сервисов, к которому пользователь получает доступ через Web-браузер и который не зависит от применяемой локальной операционной системы. Это ПО уже нельзя ставить в один ряд с традиционными ОС, поскольку оно не выполняет ни абстрагирования, ни защиты системных ресурсов. Следом за MyWebOS появляется онлайновая система для групповой работы Hyperoffice. В 2000 г. компания приобретает сайт *webos.org* с другой, уже готовой WebOS, и изменяет свое название на WebOS, Inc. Увы, она среди многих других фирм стала жертвой дотком-краха осени 2001 г.

Наконец, этап третий – WebOS как платформа для сервисов Web 2.0. В 2005 г. компания Zeppo Network добивается получения прав на торговую марку WebOS в США и выпускает продукт WebOS. Это не что иное, как система управления контентом.

Однако по-настоящему о начале третьего этапа в развитии идеи WebOS возвестил Джейсон Коттке (Jason Kottke), опубликовав на своем блоге заметку GoogleOS? YahooOS? MozillaOS? WebOS? В ней идет речь о новой концепции WebOS, ее составляющих и вероятных претендентах на воплощение. Коттке даже не вспоминает о ранних разработках в направлении сетевой операционки.

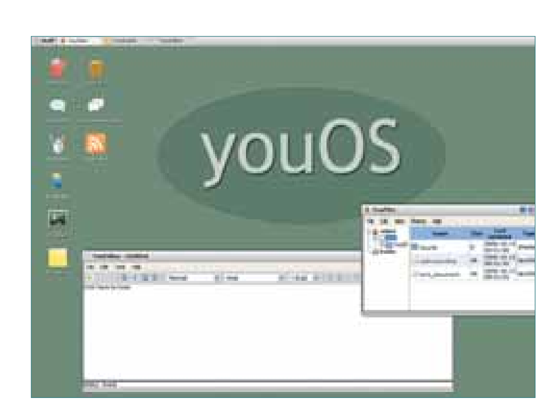
WebOS в его видении – программная система, состоящая из трех компонентов: Web-браузера, Web-приложений (сервисов) и локального Web-сервера. Браузер отвечает за отображение контента, исполнение сервисов, управление локальными и удаленными данными. В Web-приложениях главный упор делается на механизм использования «коллективного разума» – в них встроены средства совместной работы над файлами, а также создания, редактирования и распространения контента. Локальный Web-сервер организует передачу данных с локальной машины на браузер. Основным претендентом на разработку WebOS, естественно, называется главный апологет идеи SaaS (т. е. «ПО как сервис») – компания Google.

YouOS

www.youos.com

Проект YouOS на сегодняшний день находится в состоянии alpha, однако ознакомиться на практике с его возможностями можно и сейчас. Зарегистрируйтесь или войдите в систему как гость – и получите в окошке своего браузера «все радости жизни». В набор доступных по умолчанию программ входят чат, Installer (для установки дополнительных приложений), текстовый редактор, почтовая служба, собственный Web-браузер (согласитесь, забавная штука получается, когда в окне одного браузера запускаешь другой), аналог *Проводника*, именуемый здесь YouFiles, читалка RSS-лент и кое-что еще.

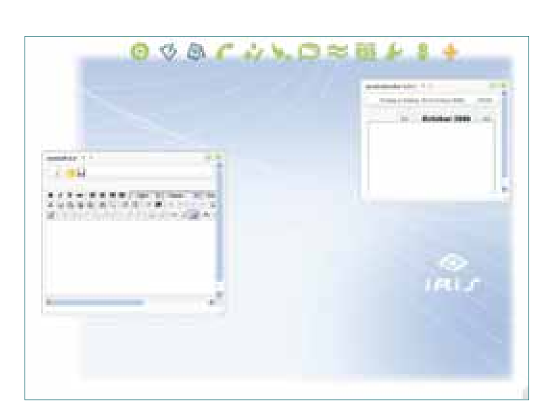
Рабочий стол выглядит весьма элегантно. Я убедился – при хорошем интернет-соединении система работает быстро. Говорят, и при слабеньком канале производительность почти не ухудшается, так как требования к его ширине невелики. Вокруг YouOS уже сформировалось комьюнити, члены которого создают для нее приложения. В настоящее время насчитывается около четырех сотен таких программ. С новостями, связанными с YouOS, знакомьтесь, читая специальный блог *blog.youos.com*.



eyeOS

eyeos.org, eyeos.info

Эта система имеет некоторые существенные отличия от других WebOS. В данном случае пользователь загружает на свой компьютер ПО, относящееся к категории Open Source Software (GPL), и после его инсталляции получает собственный eyeOS-сервер. Теперь он может с помощью Web-браузера заходить на него с любого компьютера и делать «все, что душе угодно» (естественно, в пределах допустимого). Кстати, и официальный сайт программы, и тестовый вариант виртуальной операционки (он вполне приемлем, если нет желания и возможности сооружать свой личный сервер) существуют в русскоязычных локализациях. За свеженькими приложениями для eyeOS следует наведываться на *eyeapps.org*.



Webbed Space

www.webbedspace.com

Создатели этого сервиса не используют аббревиатуру OS, а предпочитают на титульной странице ограничиваться скромным Web Office, хотя возможности его набора приложений, судя по анонсам на ней же, преследуют не только офисные цели. Когда я зарегистрировался и вошел первый раз, то был просто поражен. Оказалось, что здесь все построено на основе вышеописанной eyeOS. Не попадитесь и вы.

Desktoptwo

desktoptwo.com



Еще один онлайновый Рабочий стол. В списке приложений, доступных его пользователям, значатся электронная почта, коммуникатор типа ICQ, инструментарий для создания блогов, музыкальный проигрыватель, средства поиска, офисные программы и много других полезных вещей. Заметим, что клиентам здесь выдают 1 GB бесплатного дискового пространства, которое каждый волен заполнять тем, что ему требуется.

Игротека

Наша команда



ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Приоритеты – тактические action, автосимуляторы

В октябре Янош осваивал мастерство вождения, посещая занятия в автошколе. Кроме того, он теперь абсолютно не жалеет о том, что из двух стратегий реального времени о Второй мировой ему досталась именно Company of Heroes. Воистину Relic не умеет делать плохих игр.

Игра месяца
Company of Heroes



ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Приоритеты – RPG, MMOG, микс

Олег не только посетил Grand Final World Cyber Games 2006 в легендарной Монце, но и успел провести достаточно много времени на виртуальных полях для гольфа в Albatross 18, Golf King, Shot-Online и Tiger Woods PGA TOUR 2007. Естественно, продукт имени Элрика «Тигра» Вудса оказался лучшим.

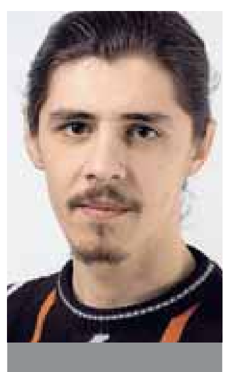
Игра месяца
Tiger Woods PGA TOUR 2007

МАКСИМ КАПИНУС

Приоритеты – симуляторы, стратегии, Counter-Strike: Source

Пока Янош тренировался в вождении реального автомобиля, Максим, первым в Украине получив на тест уникальный Logitech G25 Racing Wheel (см. рубрику ХардWare), осваивал виртуальные автомобили в условиях городского трафика и на гоночных трассах.

Игра месяца
нет

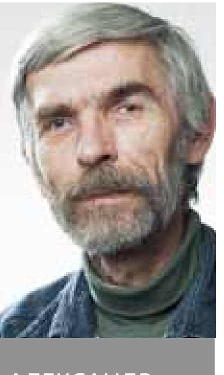


РОМАН ОБЕРЕМКО

Приоритеты – ролевые игры, стратегии

Наконец-то Роман дождался игры, имя которой поминал всуе чуть ли не в каждом своем обзоре, – Caesar IV. И хотя четвертая часть знаменитого экономического симулятора оказалась весьма неплохим продуктом, игрой месяца Рома выбрал более красочную и необычную Paraworld.

Игра месяца
Paraworld



АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Приоритеты – адвентюры, микс, MMOG, игры для портативных консолей

Алекс дождался-таки четвертого «Сломанного меча», но увы, новая работа Чарли Сесила не оправдала возлагавшихся на нее надежд. Оставшееся время ушло на shareware-игры, например Sky Patrol, и фаворитом месяца стала версия Age of Empires для Nintendo DS.

Игра месяца
Age of Empires (Nintendo DS)



СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ

Приоритеты – action, консольные игры

Финальным аккордом для PlayStation 2 стали сразу несколько великолепных проектов: Okami, Valkyrie Profile 2 Silmeria, Shin Megami Tensei Devil Summoner и др. Поэтому Сергей опять начал играть на консоли, тем более что ни один из последних ПК-релизов, за исключением Call of Juarez, его не впечатлил.

Игра месяца
Okami (Sony PlayStation 2)

Наши правила

1. **Мы оцениваем только законченные игры**
Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.
2. **Мы всегда говорим то, что думаем**
Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.
3. **Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей**
Все редакторы и авторы «ДПК» отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.
4. **Мы оцениваем только интересные игры**
Если игровой продукт не попал на страницы «ДПК», значит, он вообще не заслуживает внимания.
5. **Мы слушаем вас**
Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forum*. Поспорим, пообщаемся.

Тестовые компьютеры

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях к продукту, мы отмечаем данный факт. Наши тестовые системы оборудованы процессорами от AMD Athlon 64 3000+ до Intel Pentium 4 XE 3,40 GHz, 1–2 GB RAM, видеокартами классов от GeForce 6600 GT до GeForce 7800 GT. Остальные параметры не критичны для быстродействия.
Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

Наши оценки

★☆☆☆☆ Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

★★☆☆☆ Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

★★★☆☆ Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

★★★★☆ Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра, с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

★★★★★ Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.



Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.

Бестселлеры октября

Великобритания

1. Championship Manager 2007 — Eidos
2. Company of Heroes — THQ
3. Microsoft Flight Simulator X Deluxe — Microsoft
4. Gothic 3 — Koch Media
5. The Sims 2 — EA Games
6. FIFA 07 — EA Games
7. The Sims 2: Open for Business — EA Games
8. The Complete Collection of the Sims — EA Games
9. Rome: Total War – Gold Edition — SEGA
10. Tiger Woods PGA TOUR 07 — EA Games

США

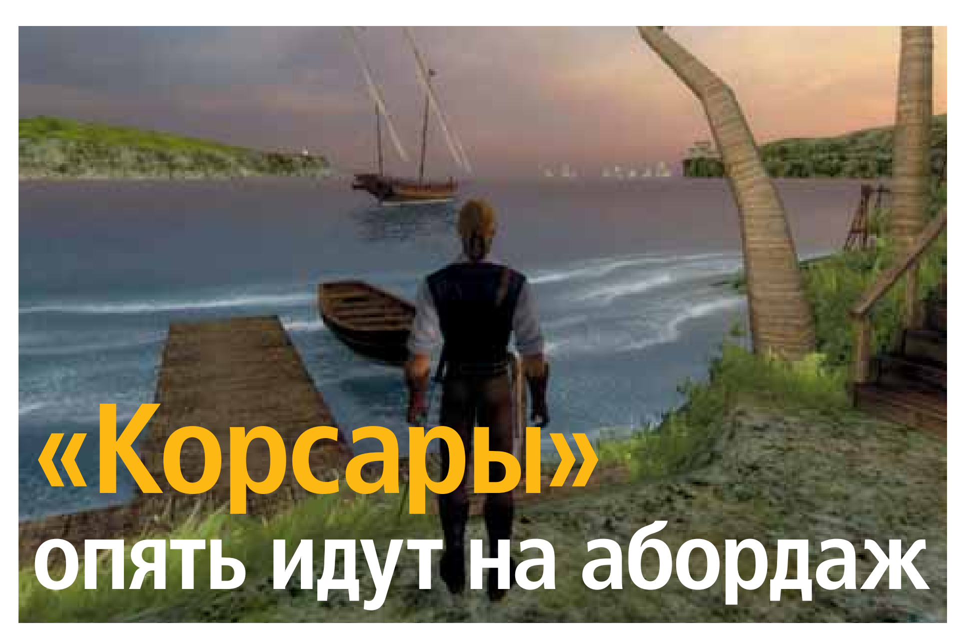
1. World Of WarCraft — Vivendi Games
2. Company of Heroes — THQ
3. The Sims 2: Glamour Life Stuff — EA Games
4. The Sims 2 — EA Games
5. Lego Star Wars II: The Original Trilogy — LucasArts
6. SimCity 4: Deluxe Editio — EA Games
7. Cars: Radiator Springs Adventure — THQ
8. The Sims 2: Open for Business — EA Games
9. Star Wars: Empire at War — LucasArts
10. Tiger Woods PGA TOUR 06 — EA Games

Россия. Магазины сети «Союз» (jewel)

1. Civilization IV (DVD-версия) — «1С»
2. Titan Quest (DVD-версия) — «Бука»
3. «Метро 2: Смерть вождя» (DVD-версия) — «Бука»
4. Quake 4 (DVD-версия) — «1С»
5. «В тылу врага: Диверсанты 2» — «1С»
6. «Герои Уничтоженных Империй, глава 1» (DVD-версия) — «1С»/GSC
7. «В тылу врага 2» (DVD-версия) — «1С»
8. Spell Force 2. Shadow Wars (DVD-версия) — «Руссобит-М»
9. «Петька 007: Золото партии» — «Бука»
10. Paradise (DVD-версия) — «Новый Диск»

Россия. Магазины сети «Союз» (DVD-box)

1. «The Sims 2: Гламурная жизнь» — SoftClub
2. World of WarCraft — SoftClub
3. «The Sims 2: Бизнес» — SoftClub
4. EverQuest 2 — «Акелла»
5. «The Sims 2: Для дома и семьи» — SoftClub
6. NHL 07 — SoftClub
7. The Sims 2 — SoftClub
8. «The Sims 2: Ночная жизнь» — SoftClub
9. Spell Force 2. Shadow Wars — «Руссобит-М»
10. WarCraft 3: Reign of Chaos — SoftClub



«Корсары» опять идут на абордаж

Наверное, пока будет существовать компания «Акелла», любители морских и пиратских игр без дела не останутся. Не так давно она анонсировала новый проект «Корсары: Возвращение легенды». Его разрабатывает студия Seaward.ru. В качестве движка используется улучшенный Storm 2.5, на котором были построены «Корсары III».

Новый продукт позиционируется как «настоящий симулятор пиратской жизни конца семнадцатого века». В нем вымышленный архипелаг из прошлых игр уступит место реальным островам Карибского бассейна – от Барбадоса до Гаити. Размеры территории, отображенной на карте, разработчики оценивают в 3000×2000 км. Сами понимаете, что только лишь водным пространством не обойдется, нашлось место и для джунглей, пещер, индейских поселений и других сухопутных локаций.

Все сюжетные персонажи – реальные исторические личности той эпохи: Генри Морган, Томас Мэдифор, полковник Линч, Бертран д'Ожерон, Франуса Олоне, Джекмен, Петер Стэвезант и многие другие, и основные квесты построены на реальных событиях.

Оригинальная ролевая система называется PIRATES, по первым буквам английских наименований характеристик героя Power (Сила), Impression (Восприятие), Reaction (Реакция), Authority (Лидерство), Talent (Обучаемость), Endurance (Выносливость), Success (Удача). Эти характеристики влияют на скорость развития 14 умений персонажа, которые делятся на личные (авторитет, легкое оружие, среднее оружие, тяжелое оружие, пистолеты, везение и скрытность) и корабельные (навигация, меткость, орудия, абордаж, защита, ремонт, торговля).

Релиз новой серии пиратской саги от «Акеллы» ожидается в конце текущего года.

Опали лепестки «Клевера»

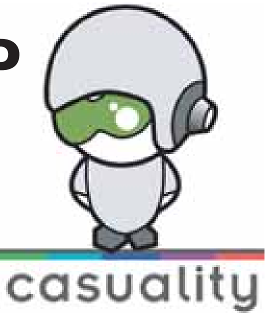
На страницах этого номера журнала вы познакомитесь с весьма необычной игрой Okami, разработанной японской командой Clover Studio под руководством Атсуси Инаба. Все продукты, созданные этим творческим коллективом, отличались необычностью подхода и к визуальным решениям, и к геймплею.

Достаточно вспомнить такие игры, как Viewtiful Joe и God Hand. К сожалению, несмотря на теплый прием прессы и восхищение коллег-разработчиков, продажи были невысоки. Возможно, поэтому руководство крупной компании-издателя Capcom, владельца Clover, приняло решение о ее закрытии в марте 2007 г.

Однако судя по всему талантливые разработчики без дела не останутся. По Сети уже циркулируют слухи, что костяк команды уже давно подумывал об уходе из Capcom и формировании независимой студии. Будем надеяться, так оно и произойдет.



Как делать отличные игры для масс





Zuma, Bejeweled, Chuzzle… Эти названия сразу же навевают очень приятные воспоминания. Мы нисколько не сомневаемся, что большинство наших читателей (даже те из них, кто причисляет себя к хардкорным геймерам) получает удовольствие и от «маленьких игрушек», которые в журнале «Домашний ПК» обычно попадают в рубрику «Новинки shareware» и публикуются на диске.

Подобные игры принято называть казуальными (casually в переводе с английского означает «время от времени, мимоходом»), поскольку прежде всего они рассчитаны на самую массовую аудиторию. Надо сказать, что лучшие из принадлежащих к данной категории продуктов обладают захватывающим геймплеем. Да и аудиовизуальное оформление у многих из них на высоте. Кстати, тот же легендарный «Тетрис» – типичная казуальная игра.

Кроме того, поражает разнообразие платформ, на которых обитают вышеуказанные игры, – здесь и PC, и сотовые телефоны, и КПК, и консоли (как домашние, так и портативные). Словом, сегодня casual games – очень серьезный сегмент общемирового рынка интерактивных развлечений.

Мы рады сообщить читателям, что вскоре наш Киев на несколько дней станет столицей казуального гейминга. В бизнес-центре «Леонардо» 16–18 ноября пройдет первая на территории Восточной Европы специализированная конференция, посвященная проблемам и перспективам развития индустрии casual games. Называется она Casuality Europe: East 2006.

Интересно, что Киев был выбран местом ее проведения после голосования, устроенного организаторами. Кстати, ими являются такие известные в мире восточноевропейские компании, как Alawar Entertainment, СТХМ и Friends Games. Инициативу устроителей поддержала международная ассоциация Casual Games Association.

Ожидается широкая и разнообразная тематика конференции. Здесь и вопросы правильного ведения бизнеса, и проблемы юридической поддержки, и, естественно, очень большое внимание будет уделено разработке казуальных игр. А уж в этом отношении есть о чем поговорить – сеттинги, музыкальное оформление, портирование на другие платформы, особенности движков и т. п.

Игроделы из стран экс-СССР живо обсуждают грядущее мероприятие на форуме специализированного ресурса dtf.ru. Многие из них уже заявили о своем желании приехать в Киев на Casuality Europe: East 2006.

Уверены, мероприятие будет чрезвычайно интересным и полезным. Еще бы, ведь в нашу столицу съедутся, можно сказать, все «звезды». Достаточно только перечислить ряд компаний, представители которых уже подтвердили свое присутствие на конференции – Real Arcade, Oberon Media, PopCap, Mumbo Jumbo, PlayFirst, Vivendi Games и многие другие.

Всех, кто интересуется казуальными играми, а особенно тех, кто сам занимается их созданием, приглашаем посетить официальный сайт конференции (*www.casualgames.ru*), где можно ознакомиться с необходимой информацией и зарегистрироваться в качестве участника.

«Домашний ПК» как информационный спонсор непременно посетит Casuality Europe: East 2006 и расскажет о конференции в одном из ближайших номеров.

В этом году гостями традиционного семинара «Дискография», который компания «Новый Диск» ежегодно проводит в последнюю пятницу сентября, стали не только дилеры и журналисты, но и люди, весьма далекие от игровой индустрии. Можно было бы даже репортаж построить как светскую хронику, поскольку в публике, прогуливающейся в фойе московского Музея А. С. Пушкина в ожидании начала мероприятия, замечены многие знаменитости.

Дискография 2006

Александр Птица



Президент Nintendo of Europe Сатору Шибата







Андрей «КранК» Кузьмин

Все дело в том, что в рамках «Дискографии 2006» произошло очень важное для российской игровой индустрии событие: всемирно известная компания Nintendo – производитель игровых систем и ПО для них – объявила о назначении официального и эксклюзивного дистрибьютора в данном регионе. Нетрудно догадаться, что «Новый Диск» имеет к этому самое непосредственное отношение. Отныне продукция «большой Н» будет продвигаться в массы силами нового подразделения московской компании, которое получило название «ND Видеоигры».

По этому случаю в Москву прибыли высокие гости из европейского филиала Nintendo, в том числе его президент Сатору Шибата и директор по маркетингу Лоран Фишер (внешне очень сильно напоминающий красавчика Джорджа Клуни).

По протоколу первым выступил Шибата-сан, выразивший «глубокое удовлетворение» развитием партнерских отношений между ними и «Новым Диском». В очередной раз он изложил основы корпоративной философии и заявил, что Nintendo – это в первую очередь контент-компания, работающая ради игр, их героев и удовольствия пользователей.

Руководитель «ND Видеоигры» Дмитрий Бурковский и отвечающий за развитие бизнеса и маркетинг Олег Хажинский (известный многим как автор одного уже не существующего российского игрового журнала) рассказали о своих грандиозных планах. В этом смысле самой интересной новостью, пожалуй, можно считать предстоящий выпуск сначала частично (с переведенными упаковкой и мануалом), а затем и полностью локализованных продуктов от Nintendo.

Компанию «Новый Диск» поздравили с получением нового статуса представители Electronic Arts и Walt Disney. Поднявшийся на сцену Вилли Токарев не скрывал удовольствия от того, что ему больше не придется возить игрушки для Nintendo из Америки.

Культовый геймдизайнер и визионер Андрей «КранК» Кузьмин тоже порадовался: теперь усилится поддержка разработчиков, решивших взяться за проекты для DS и Wii. Кроме того, он заинтриговал публику признанием, что его KranX Productions уже делает игру с рабочим названием Touch The Music. Нетрудно догадаться, для какой она будет платформы.

К сожалению, по определенным причинам объективного характера до Москвы не доехал вовремя образец грядущей консоли Wii (практически финальный вариант), которую все пришедшие на мероприятие просто мечтали испытать в деле. Поэтому фокус пресс-конференции сместился на DS Lite и проекты для данной портативной системы.

Вот тут-то и стала понятной причина появления «звезд». Многие из них пришли с детьми. Ведь одна из главных задач, которые ставит перед собой Nintendo, – это расширение аудитории пользователей за счет даже тех, кто никогда прежде не играл. В демонстрациях продуктов для DS как раз и принимали участие «люди со стороны». Лидер ансамбля «Браво» Евгений Хавтан колдовал над музыкальным «Электропланктоном». Сын модного топ-стилиста Сергея Зверева «измерял вес своего мозга» в Big Brain Academy.

Но особое внимание к Nintendo на прошедшем мероприятии отнюдь не значит, что «Новый Диск» «забыл» об играх для ПК. В его портфеле нынче очень много перспективных продуктов как отечественного производства, так и локализаций зарубежных проектов.

Давнего партнера «Нового Диска», британскую компанию Eidos, представлял PR-менеджер Росс Александер, показавший очень стильный боевичок от создателей «Хитмена» Kane & Lynch: Dead Men, уже знакомую некоторым из вас «GTA в джунглях Южной Америки» Just Cause и забавную детскую игрушку Bionicle Heroes от разработчиков Lego Star Wars.

А очаровательные пиарщицы «Нового Диска» Анна Федорова и Жанна Горанская раскрыли планы относительно ближайших локализаций. В весьма внушительном списке особое внимание обращают на себя стратегия Warhammer: Mark of Chaos от Namco Bandai, Resident Evil 4 и Devil May Cry 3.5 SE от Capcom, антология Unreal от Midway, а также отличная линейка адвентюр от dtp/Anaconda, в которой выделяются Runaway 2, Tony Tough 2 и Undercover.



Вилли Токарев



World Cyber Games 2006: Grand Prix Monza

текст Олег Данилов, фото Всеволод Корнеев

Честно говоря, прежде я не бывал на крупных международных соревнованиях наподобие гранд-финала World Cyber Games 2006, и до недавнего времени несколько критически относился к киберспорту. Буквально первый же день на знаменитом треке Монцы полностью разрушили мои предубеждения.

Киберспорт сегодня – уже не глупое развлечение небольшой группы подростков, а действительно настоящий спорт. С бурными переживаниями, рыданиями после случайных поражений и безумной радостью побед. Эмоции здесь бьют ключом – болельщики и члены команд по CS оглушительно орут, почти как футбольные фанаты на стадионах, корреспонденты увлеченно щелкают затворами... Это спорт – с собственными звездами, раздающими интервью тележурналистам ведущих каналов и автографы фанатам. С судейскими ошибками, отсутствием взаимопонимания в командах или, наоборот, со сплоченной игрой и стойкой верой участников в победу. Со спонсорскими деньгами и профессиональными международными командами, зрителями, яростно болеющими за своих, и техническими проблемами. Здесь есть абсолютно все атрибуты, присущие другим видам спорта. И кое-что еще... Особый дух – атмосфера азарта и высоких технологий, если хотите – дух завтрашнего дня. Словами это передать сложно, надо хотя бы раз увидеть.

То, что местом проведения первого европейского WCG стала легендарная Монца, пожалуй, самый знаменитый автодром мира, – очень символично. Международные авто- и мотогонки проходят здесь вот уже 85 лет с 1922 г. (!). Это именно тот автодром, где два месяца назад семикратный чемпион мира Михаэль Шумахер выиграл в великолепной манере гонку и со слезами на глазах объявил о своем желании покинуть Формулу 1 по окончании текущего сезона. Как мы знаем, Михаэлю не удалось вернуть себе титул и стать восьмикратным чемпионом мира, но по крайней мере он попытался и провел фантастическую гонку в Бразилии. Заезд закончился как раз в то время, когда на пит-лейне Монцы чествовали чемпионов WCG 2006.











Одним словом, место соревнований было выбрано очень удачно с психологической точки зрения и крайне неудачно с технической. Скажу честно, для меня посещение Монцы и круг по треку на DTM стали незабываемым опытом. Но вот для геймеров, которые тратили почти час на дорогу от гостиницы до игровой зоны, такое расположение оказалось крайне неудобным.

Немногие знают, что финал WCG – это не только компьютерные игры, но и небольшая IT-выставка компаний-спонсоров, которыми в этом году, кроме традиционного всемирного спонсора Samsung, стали и такие известные бренды, имеющие прямое отношение к играм для ПК, как Logitech, Microsoft, AMD, Creative, Apacer, Thermaltek и др. В программу финальных соревнований вошли еще и несколько концертов известных итальянских музыкальных групп, мини-турниры, вечеринки для геймеров и другие развлечения на свежем воздухе.

Но перейдем все-таки к играм. Основные надежды украинская сборная возлагала на самого титулованного нашего прогеймера, члена клана sk Михаила Новапашина (sk.HoT). Но, как оказалось, не «Хотом» единым... хотя он в конечном итоге и показал лучшие результаты из всех украинцев. Впервые в истории участия нашей страны в WCG из своих групп в финальную часть вышли все без исключения отечественные киберспортсмены.

Mistik (Сергей Громов, Днепропетровск) в NFS сделал это первым и без особого напряжения, несмотря на то что перед самым началом заездов у него сломался крепеж руля Logitech MOMO и никто, включая итальянский персонал компании Logitech, не захотел помочь нашему спортсмену. В итоге руль прикрепили к столу скотчем, и Mistik провел отличные гонки. Впрочем, сразу после выхода из группы проблемы с рулевым управлением дали о себе знать, и Сергей уступил россиянину USSRxMrRASER, заработавшему в результате серебряную медаль WCG 2006. А чемпионом в этой дисциплине стал USSRxAlan (Алан Инилеев). Русский финал с участием соклановцев выглядел интересно. Примечательно, что все Top-8-игроков ездят, используя рули Logitech MOMO, а Алан даже возит с собой специальный нескользящий ковер на пол, гоночные перчатки и обувь!

Отлично показал себя и самый молодой украинский игрок – пятнадцатилетний киевлянин Walkman (Олег Хмара), выступавший в FIFA 2006. Примечательно, что, кроме виртуального футбола, Олег неплохо играет и









в настоящий – за киевский клуб «Арсенал». Walkman дошел до 1/4 финала, попав в Top-8 WCG 2006, где в упорной борьбе, к сожалению, уступил победу претенденту на медаль россиянину x4-alexx (Виктор Гусев, 3-е место WCG 2006). Олег показал отличную агрессивную игру, но, как нам кажется, ему стоит поработать над тактикой. Чемпионом в FIFA 2006 стал немец hero (Даниэль Шелхазе, родной брат двукратного чемпиона WCG Денисса «styla» Шелхазе). Все Top-8-игроки пользуются геймпадами, в основном Logitech Dual Action.

Неплохо выступил и White.Ra, одессит Алексей Крупник, – игрок в StarCraft (уникальная ситуация, эта стратегия вот уже 8 лет остается киберспортивной дисциплиной и адекватной замены ей пока что нет!). Он уверенно победил в группе, и после жеребьевки его противником стал сильнейший геймер в мире – IloveOov из Кореи. Понимая, что шансов у него немного, White.Ra пошел ва-банк, и в игре, которая происходила на большой сцене на глазах сотни зрителей, оказал упорное сопротивление, испытав на корейце несколько новых агрессивных тактик. В итоге украинец потерпел поражение, но, пожимая ему руку, IloveOov сказал, что победил буквально благодаря случайности, а это дорогого стоит. IloveOov по итогам финала WCG 2006 стал золотым медалистом. Все три первых места в StarCraft забрали корейцы.

Харьковская команда по Counter-Strike pro.100 (Иоанн Сухарев, Михаил Благин, Евгений и Дмитрий Петрухно, Данила Тесленко) продемонстрировала яркую, но, к сожалению, несколько нестабильную игру. Почти всухую победив очень сильных испанцев, ребята неожиданно потерпели поражение от заведомо слабых малазийцев, зато дальше в групповом турнире все пошло как по маслу, в том числе и сражение с принципиальным противником – virtus.pro из России. В первой же игре Single Elimination соперником нашей команды оказалась именитая Team 3D из США (двукратный чемпион WCG). Вот здесь и проявился недостаток командного духа у pro.100. Украинские спортсмены не смогли собраться и проиграли с довольно крупным счетом. Ребятам стоит обратить внимание на внутрикомандное взаимодействие, а капитану – на собственную расхлябанность. Чемпионами по Counter-Strike неожиданно






стали поляки TeamPentagram, обыгравшие по пути к титулу абсолютно все сильнейшие сборные в мире – NiP, NoA и др. Кстати, большинство CS-киберспортсменов пользуется мышами Microsoft IntelliMouse Explorer 1.0 или 3.0.

Ну и наконец-то о членах нашей сборной, выступавших в дисциплине WarCraft. И Михаил Новопашин (sk.HoT), и Валентин Круликовский (FiX) достаточно легко вышли из группы, хотя «Хот» заставил нас поволноваться. FiX'а в первом раунде Single Elimination остановил чех ACT-Giacomo. А HoT, выиграв в напряженной борьбе у своего друга Nightwolf из Белоруссии, без труда дошел до финала, где не смог победить китайца SKYCN, ставшего чемпионом WCG 2006. Михаил занял третье место и получил $8000. Отличный результат, убедительное выступление – браво, HoT!

К нашему огромному удивлению, консольные игры на WCG не пользовались особой популярностью у зрителей, хотя финал по Project Gotham Racing проходил прямо во время торжественного закрытия WCG Grand Final. Возле столов с Xbox почти всегда было пусто. Зато в зоне FIFA и NFS толпились болельщики, что поделать, Европа. Чемпионом по Dead or Alive 4 стал канадец OffbeatNinja, а победителем в дисциплине Project Gotham Racing – американец TTRCh0mpr.

Совсем не вызвали ажиотажа соревнования по Warhammer 40K (первое место на WCG 2006 – кореец SeleCT). Мало кто обратил внимание и на турнир All Star Quake 4, в котором участвовал сам Fatal1ty, позорно проигравший и даже не вышедший из группы. Победителем здесь стал швед sk.Toxic. Вообще клан sk собрал на WCG 2006 достаточно много медалей. Скромно прошел и специальный турнир по моей любимой Pangya (Albatross 18), где принимали участие только восемь малазийских игроков, включая единственную на WCG 2006 девушку.

Что ж, WCG 2006 закончился, пришла пора готовиться к соревнованиям следующего года, которые пройдут в Сиэтле. Надеемся, наша команда покажет себя как минимум не хуже, чем в 2006 г. И огромное спасибо компании Samsung за этот всемирный праздник киберспорта. Удачных фрагов, господа киберспортсмены!

Empire Strikes Back

Company of Heroes

Формула игры

Тактика + стратегия + Band of Brothers = **Company of Heroes**

Янош Грищенко

Изучив межзвездное пространство в Homeworld 1 и 2, а также вволю порезвившись во вселенной Warhammer, Relic Entertainment решила наконец вернуться на планету Земля и ограничиться тесными рамками «шарика». Венценосные разработчики взяли свой излюбленный жанр (угадайте с трех раз, какой), Вторую мировую войну, и сваяли очередную игру. «Э-э-э, еще одну лучшую RTS года?» – неуверенно спросите вы. Без вариантов – высадка союзников в Нормандии на экранах ваших мониторов еще никогда не была столь захватывающей.

Relic угодила всем: стратегам, тактикам, адептам бешеного игрового процесса и такого уровня графики, от красоты которой захватывает дух, а трехсотдолларовая видеокарта с трудом выдает пятнадцать кадров в секунду. Раз вы не видели Company of Heroes, значит, прожили жизнь зря, даже если на вашем счету тысяча пройденных игр и миллион поверженных врагов. Ну а все стратегии на данную тему, что выходили раньше... А были ли они вообще?

Геймплей CoH несколько не похож на тот, который вы встречали в других проектах. Здесь можно (и нужно) собирать ресурсы. Игровые карты разделены на секторы, в каждом из них находится один из двух жизненно важных элементов – горючее и боеприпасы. Чем больше таких областей вы захватили, тем быстрее будут пополняться данные виды припасов. Третий ресурс – manpower – особенный. Его число зависит от размеров завоеванной вами территории (секторов). Добыча тратится на производство разнообразных юнитов. То есть сначала вы усердно строите базу: главное здание, бараки, танковый завод, медсанчасть; устанавливаете пулеметные гнезда, задав им сектора обстрела; обносите владения противотанковыми ежами и колючей проволокой; укрепляете огневые точки мешками с песком; разбиваете минные поля. Первые полчаса игрок находится в глубоком нокауте, от которого он полностью не приходит в себя до конца последней, пятнадцатой, миссии кампании: почему такое возможно в игре, построенной на исторических событиях?! Потому что это – свобода, это – бесконечные варианты, это – вообще наше все. Мы к



Ready to fight



Враг засел в здании



Отожгли…



Похожие игры, на которые также стоит взглянуть

«В тылу врага 2» **ДПК 10/2006**
Rush for Berlin **ДПК 8/2006**

подобному не были приучены, и такое положение дел повергает в шок.

Но рядом со стратегической составляющей прекрасно уживается и тактическая. Причем не менее великолепная, не менее завораживающая. У всех юнитов свои особенности, каждый из них максимально эффективен против определенного типа противника. Вы не увидите, как отряд пехотинцев забрасывает гранатами танк, после чего он взрывается, сопровождая процесс яркими спецэффектами, – здесь такого попросту нет. Разорвавшийся снаряд может разом положить половину взвода, забудьте об издевательском постепенном уменьшении health bar, в Company of Heroes с этим все по-честному, беспрецедентно жестко. Три отряда легкой пехоты через минуту после встречи с вражеской бронемашиной на открытой местности будут уничтожены, хотя в здании у них появляется шанс продержаться до подхода подкрепления. Рейнджеры эффективны против укрепленных позиций врага и легкобронированной техники, а десантники могут высадиться в любом месте на карте и захватить ключевые точки в тылу противника. Но всем и сразу командовать нельзя – в каждой миссии нужно выбрать одно из трех направлений (пехота, десант или бронетанковые войска) и повышать квалификацию с помощью дополнительных улучшений.

Кроме кампании, есть и skirmish-режим, который по увлекательности, надо сказать, совершенно не уступает сюжетным миссиям. Более того, именно в этом случае вы имеете возможность повоевать не только за американскую, но и за немецкую сторону. Причем при игре за Axis Team обнаруживается масса отличий. Например, выбирать придется уже не из трех родов войск, а из трех доктрин. Пехотные отряды по 4–5 человек, а не по 6, как у американцев. Добавьте сюда абсолютно другие возможности и варианты улучшений и получите



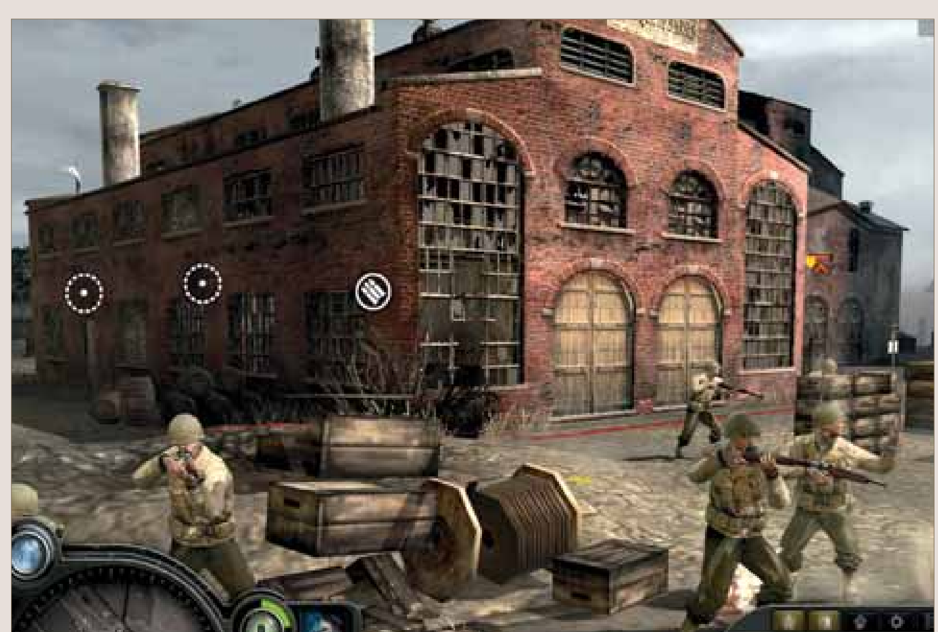
Дайте две!

совершенно иной, что называется, experience, но все равно с идеально выдержанным балансом противоборствующих сторон.

Большое количество карт (надо понимать, в скором времени поклонники просто завалят CoH плодами своего творчества), великолепно продуманный дизайн, весьма смышленый искусственный интеллект и различные игровые режимы придают игре фактически бесконечный replayability.

С подобным геймплеем Relic вполне могла бы ограничиться движком, умеющим выдавать только 2D – фанаты простили бы. Но даже та картинка, которую показывает движок Company of Heroes – это, вне всякого сомнения, лучшее, что когда-либо было в жанре RTS. Впечатляющая детализация моделей, анимация, тени и отличная масштабируемость превращают изображение в настоящую визуальную симфонию. Абсолютная свобода камеры, невероятный zoom – вот оно, счастье!

В любом случае, для полного описания возможностей и преимуществ Company of Heroes не хватило бы и всего объема нашего журнала, но чтобы изложить недостатки, хватит одной строки. Однако почему-то не хочется этого делать. Может, потому что именно CoH заставила меня просидеть перед монитором двенадцать часов кряду, чего не случалось очень давно. А может, потому что, как ни крути, перед нами все равно одна из лучших RTS вообще, и уж точно – лучшая в нынешнем году. Наш «**Выбор редакции**» тому подтверждение.



Перестрелка



Не стой под пулеметной очередью



Шутер? Стратегия!



«Улыбаемся и машем»

Паспорт



Жанр стратегия реального времени
Разработчик Relic Entertainment
Издатель THQ
Web-сайт www.companyofheroesgame.com

Relic Entertainment
Компания Relic Entertainment была основана в 1997 г. в Ванкувере (Канада). С того времени разработчики выпустили несколько игр, которые стали каноническими в своем жанре.
Игры Homeworld, Homeworld 2, Impossible Creatures, The Outfit, Warhammer 40 000: Dawn of War
Проекты не объявлены
Web-сайт www.relic.com

Вердикт



Лучшая в мире RTS о Второй мировой войне

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


Геймплей; графика; звук; skirmish-режим


Нет

Героическая поэма

«Герои Уничтоженных Империй»

Формула игры

«Казаки» + фэнтези + RPG =
«Герои Уничтоженных Империй»

Где-то я это уже видел!



Последний вздох господина ПэЖэ



А эта птичка как сюда залетела?

Олег Данилов

Фэнтезийная стратегия, вышедшая сейчас как RPG/RTS «Герои Уничтоженных Империй», задумывалась GSC уже давно. Сергей Григорович показывал мне интересные скетчи типично сказочных персонажей еще в 2001 году, до окончания работы над первыми «Казаками»! В то время игра позиционировалась как конкурент... WarCraft III. Но не судьба – все время отвлекали другие проекты – дополнения к тем же «Казакам», халтурка в виде «Александра», да и S.T.A.L.K.E.R. выпил из компании немало крови. Но наконец-то стратегический отдел GSC Game World взялся за воплощение грандиозных планов.

«Герои», собравшие в своем имени части названий наиболее значимых стратегий последних десяти лет, задуманы в виде трилогии, к тому же подкрепленной серией книг от киевского фантаста Ильи Новака, две из которых – своеобразный пролог игры – уже вышли из печати. В первой части, определенной разработчиками как RTS vs. RPG (для нас более привычна аббревиатура RPS – role playing strategy), вам предстоит сражаться с ордами нежити за остров Атланс, древнюю родину эльфов. Впрочем, побывать на других архипелагах, в подземельях и даже в небесах придется – путь лесного народа извилист. Непонятно откуда взявшаяся нежить вытесняет эльфов, уничтожая их поселения. Остановить нашествие может только легендарная корона Мира, объединяющая мощь всех магических школ. Собственно, ее поискам и посвящена бóльшая часть игры. Разыскивая вдобавок еще и магические жемчужины, наполняющие артефакт силой, вы столкнетесь с другими жителями мира Аквадор: гномами-механиками, чьи строения и юниты до боли напоминают аналогичные машины и здания винчи из Rise of Legends; обитателями летающей пирамиды Универсала – солами (вылитые криольцы из RoL) и северянами. Впрочем, оставлю вам возможность насладиться сюжетом, хотя мне он показался несколько эклектичным. И никакой логики в ряде поступков главных героев, да и в диалогах, за которые вроде бы отвечал профессиональный фантаст, я не заметил. Если же вы хотите понять, что за чудище ревет в финале ролика-заставки или почему по долинам и горам Аквадора разбросаны останки современных истребителей, джипов и танков, то должен вас разочаровать – объяснения этому нет. Я, конечно, знаю ответ, но вынужден молчать – ждите третьей серии игры, которая выйдет через полтора года.

Итак, чем «Герои Уничтоженных Империй» отличаются от других RPS? Во-первых, собственно стратегии здесь немного. Миссий, в которых вы командуете огромной армией и строите полноценную базу, всего... две, да и то, как показывает опыт, при должной усидчивости и терпении их можно пройти одним лишь героем – следопытом Эльхантом. Бóльшую часть карт (а они порой просто огромны) придется проходить в одиночку (если не считать призванных на время существ). При этом противостоять вам будут действительно орды противников. Но наш герой под конец игры просто непобедим – десяток драконов, два десятка гигантских скорпионов, пару-другую циклопов и сфинксов он уничтожает одной левой. Благо уровни здесь растут быстро, да и оружия, колец, брони и артефак-


Кто-кто в теремочке живет?


На Мордор!


Фермопильское ущелье

тов, улучшающих характеристики нашего подопечного, – в избытке. Впрочем, исследовать всю карту не имеет смысла – для каждой миссии имеется level cap, который достигается, как правило, в первой четверти уровня – и это обидно. В самых дальних закутках карты порой лежат сундучки с ценностями или обитают монстры, хранящие пузырьки с магическими зельями постоянного действия. Кстати, повсюду натыканы лавочки алхимиков и продавцов артефактов – не забывайте посещать их.

Если говорить о ролевой части, то она напоминает несколько замедленную RPG типа Dungeon Siege. Хотя здесь, по сути, лишь один путь развития персонажа – воин с задатками мага, то бишь battle mage. Зато заклинаний действительно хватает, думаю, вы даже не попробуете их все. Кстати, надо сказать, что интерфейс «Героев» просто ужасен. Для замены того же заклинания в быстром слоте необходимо порой десяток раз щелкнуть на ячейке, лишившись при этом маны. Опять-таки, нигде не указано задание текущей миссии (для большей книжности повествования), повышение уровня не сопровождается даже звуковым сигналом, а иконки характеристик настолько малы, что приходится заниматься «охотой на пиксели».

В графическом плане «Герои» хороши. Выглядит мир Аквадора симпатично, особенно при включенной перспективе. И, кстати, тормозит игра меньше, чем «Казаки II», что само по себе прогресс. Ландшафт, строения, крупные юниты смотрятся потрясающе – таких красивых и разнообразных гор, пещер, ущелий мы, пожалуй, еще не видели. Особо впечатляют скальные арки и карстовые впадины округлой формы. Традиционно хороши корабли, которые мелькают в двух миссиях. Браво! Но спрайтовые юниты, особенно в роликах на движке, портят всю картину, это уже анахронизм. Есть претензии и к роликам, в которых излагается сюжет. Если вступительный и финальный могут конкурировать с лучшими западными образцами, то несколько межмиссионых – не более чем студенческая поделка. На все миссии роликов не хватило, так что их компенсировали комиксами – в принципе неплохими, но разнобой стилей немного смущает. К тому же главный герой совершенно по-разному выглядит в роликах (сравните второй и финальный) и комиксах. Да, еще пару слов о музыке и озвучке – первая слишком пафосна и быстро надоедает, вторая абсолютно не впечатлила.

Однако, несмотря на все указанные недостатки, я прошел игру от начала и до конца в течение нескольких дней. И получил массу удовольствия, хотя порой и крыл разработчиков на чем свет стоит за кривой интерфейс и отсутствие баланса в некоторых миссиях.

Кстати, по словам GSC, вторая часть будет совсем непохожа на первую и станет… Впрочем, подождите восемь месяцев, сами все узнаете.

Другие RPS 

SpellForce 2: Shadow Wars **ДПК 6/2006**
«Магия Войны: Тень Повелителя» **ДПК 3/2004**
SpellForce: The Order of Dawn **ДПК 3/2004**

Паспорт 

Жанр RPS
Разработчик GSC Game World
Издатель GSC World Publishing
Web-сайт www.heroesofae.com/ru

GSC Game World
Самая знаменитая украинская команда, прославившая нашу страну своими «Казаками». Специализируется преимущественно на стратегиях, которые делает просто замечательно. А вот судьба амбициозного S.T.A.L.K.E.R. до сих пор покрыта мраком.
Игры «Казаки: Европейские войны», «Завоевание Америки», «Александр», «Казаки II: Наполеоновские войны», Venom, FireStarter, HoveRace
Проекты «Герои Уничтоженных Империй. Часть 2», «Герои Уничтоженных Империй. Часть 3», S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Web-сайт www.gsc-game.ru

Вердикт 

Интересная задумка, но исполнение порой хромает

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★





\+ Визуальное оформление; возможность выбирать стиль прохождения; интересная ролевая составляющая; побочные задания

– Мало стратегических миссий; несколько эклектичный сюжет; крайне неудобный интерфейс




Гимли, Леголас и посиневший от холода Гэндальф

Dobrzy, brzydcy, źli

Call of Juarez

Паспорт 

Жанр first person shooter
Разработчик Techland
Издатель Ubisoft
Web-сайт www.callofjuarez.com

Techland
С момента основания в 1991 г. компания Techland занималась локализациями ПО и производством программ-переводчиков, однако вскоре принялась и за игры. Самым заметным проектом до сих пор был достаточно посредственный шутер Chrome.
Игры Chrome, Chrome SpecForce, Pet Racer, Xpand Rally
Проекты Chrome 2
Web-сайт www.techland.pl

Вердикт 

Один из лучших вестернов

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Увлекательный геймплей; отличный сюжет; приятная графика

– Stealth может понравиться не всем; завышенные системные требования

Другие игры о Диком Западе 

Gun
Outlaws

Сергей Светличный

Признаться, ничего хорошего от Call of Juarez я не ждал. Его разработчик – польская компания Techland – в прошлом отметилась средненьким футуристическим шутером Chrome, который изо всех сил старался быть если не лучше, то хотя бы похожим на Unreal II, причем ему не удалось ни то ни другое. А поскольку поговорка «Выше головы не прыгнешь» применительно к разработчикам компьютерных игр абсолютно справедлива, то и Call of Juarez ожидался максимум на уровне «Хрома». К счастью, исключения бывают не только из правил, но и из поговорок, и «Зов Хуареса» – одно из них.

Потому что совершенно неожиданно полякам удалось сделать отличный шутер-вестерн с великолепным стилем, потрясающим сюжетом и увлекательным геймплеем. И на удивление очень достойной графикой, которую вряд ли кто-то ждал от старенького уже движка ChromEngine. Но обо всем по порядку, и начнем с сюжета – благо он заслуживает отдельного рассказа.

Главный герой – парень по имени Билли Кэндл, возвращающийся домой после долгих и бесплодных скитаний в поисках легендарного золота Хуареса, причем на редкость неудачно – в аккурат чтобы увидеть, как бандиты убивают его мать и отчима. Однако это еще не все его беды – о резне на ферме сообщают местному падре, которому покойный отчим Билли приходился родным братом. К несчастью для нашего героя, святой отец далеко не всегда вел праведный образ жизни, и теперь, с несколько помутившимся рассудком, он объявляет себя правой рукой Господа, призванной покарать грешников, достает из сундука припрятанные там до поры до времени старые револьверы и идет вершить справедливый суд Линча над Билли Кэндлом, попутно безжалостно расстреливая всех, кто осмеливается встать на его пути. Парню же ничего не остается, кроме как удариться в бега, спасая свою жизнь, – преподобный Рэй оказывается глух к его словам и при первой же возможности собирается отправить Билли к праотцам.

Такова в двух словах завязка Call of Juarez, и, что самое приятное, столь мощным стартом сценаристы не ограничились – чем дальше продвигаешься по сюжету, тем увлекательнее он становится, вплоть до просто блестящей развязки на последних минутах игры, способных в этом плане на равных соперничать с лучшими представителями киношных вестернов.



Лошади в игре сделаны очень качественно


Какой же вестерн без погони?


Не хватает только заключительных титров в духе «в главных ролях – Клинт Иствуд...»


Необъятные просторы Дикого Запада

В CoJ мы управляем не только Билли, но и преподобным отцом – идею хоть и не назовешь очень оригинальной (из последних игр можно вспомнить, например, Fahrenheit), однако здесь она позволила создателям реализовать два различных типа геймплея. За парня нам предлагают в основном stealth-миссии, которые изредка разбавляются заданиями на exploration. У нас нет или почти нет оружия (плеть не в счет), а поднятая тревога в большинстве случаев приводит к провалу задания. Когда же под наше начало попадает падре, Call of Juarez превращается в быстрый шутер с динамичными перестрелками – пожилой священник не может, как Билли, бесшумно лазить по скалам и забираться в самые труднодоступные места, зато он оказывается отличным ганслингером, метко стреляющим с бедра, из двух пистолетов сразу по двум движущимся мишеням, из винтовки на полном скаку и т. д. Честно говоря, разработчики реализовали столько разных «фишек», что порой казалось, будто они даже несколько переборщили – в стремлении показать все ковбойские приемчики, виденные в фильмах-вестернах, они сделали и быстрое опустошение барабана при стрельбе от бедра, когда левая ладонь безостановочно взводит курок, и выхватывание обоих револьверов из кобур. При этом включается режим slo-mo, который здесь выполнен на удивление удачно: по краям экрана появляются два медленно сближающихся перекрестья прицелов – левая и правая кнопки мыши отвечают за левый и правый пистолеты, позволяя таким образом поражать несколько целей одновременно. Есть и знаменитые ковбойские дуэли, в которых нужно успеть выхватить револьвер и открыть огонь раньше противника, причем вы не можете сдвинуться с места – разрешается лишь уклоняться от выстрелов влево или вправо.

Пожалуй, единственным недостатком Call of Juarez является довольно высокая сложность stealth-миссий, особенно на первых порах, когда геймер еще не успел освоиться с местной игровой механикой. Однако стоит в ней разобраться – и дальше все пойдет как по маслу.

И напоследок – пара слов о графике. Как уже говорилось выше, на максимальных настройках нельзя поверить, что этот движок использовался еще в Chrome – Call of Juarez выглядит пусть и не сногсшибательно, но все равно вполне современно, особенно при включении третьих шейдеров, которые применяются, в частности, для реализации «киношной» глубины резкости (при прицеливании и в режиме slo-mo), а также ряда других весьма приятных спецэффектов. К сожалению, при этом у CoJ оказались, мягко говоря, очень высокие запросы по части конфигурации компьютера – так, на максимальных настройках на нашем тестовом компьютере игра выдавала порядка 10–20 fps, в особо тяжелых случаях опускаясь до совершенно неиграбельных 6–7. Честно говоря, Oblivion в свое время на той же системе показывала в полтора-два раза более высокую производительность – причем картинка на экране была как минимум не хуже.


Шерифы с большой дороги


Depth of field в действии



Формула игры

«Плохой, хороший, злой» + основательно переработанный движок Chrome = **Call of Juarez**


Преподобный Рэй достанет беглеца даже из-под земли


Только наивный священник может поверить, что это – представитель закона

Иные миры, динозавры и компания

Paraworld

№11/2006 Домашний ПК ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Паспорт 

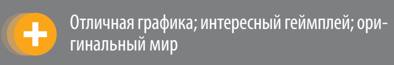
Жанр стратегия реального времени
Разработчик SEK
Издатель Sunflowers Interactive Entertainment
Web-сайт www.paraworld.com

SEK
Относительно молодая и малоизвестная немецкая компания, основанная в 2001 г. Первый проект увидел свет в марте 2002-го, но остался почти не замеченным, хотя и получил высокие оценки в игровой прессе.
Игры Diggles
Проекты нет данных
Web-сайт www.sek-ost.de

Вердикт 

Игра, которую ждали с замиранием сердца и которая в полной мере оправдала все надежды

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

 Отличная графика; интересный геймплей; оригинальный мир

 Не обнаружено

Формула игры

Age of Empires III + динозавры = **Paraworld**

Поиграйте также в 

Age of Empires III **ДПК 11/2005**

Роман Оберемко

Как-то не очень верилось в то, что небольшой немецкой студии удастся создать хит, о котором они столько говорили. Но пришло время релиза, и мы теперь можем сами проверить, как обстоят дела на самом деле.

Вступительный ролик заставляет учащенно биться сердце, кровь начинает быстрее бежать по венам – неужели все будет именно так? И действительно, в игре все именно так и выглядит – бродящие по округе динозавры разных мастей, от безобидных травоядных гадрозавров и до опасных тираннозавров, флора, соответствующая тому же периоду, ну и, естественно, аборигены, куда без них.

Сценарий изначально не особо увлекателен, и, с позволения сказать, довольно невнятен – как попали несколько современных людей в параллельный мир, населенный динозаврами, на протяжении всей игры остается загадкой. Но в общем-то это не столь важно, главное – сам процесс, однако здесь недостатков найти не удается.

Всего в игре представлены три расы – некое подобие викингов, арабов и японцев. Причем это разделение не искусственное, только лишь по названиям: у каждой из рас уникальны как используемые животные, так и боевые юниты. Вдобавок ко всему разработчики решили ввести в Paraworld весьма популярный в настоящее время элемент, а именно героев. Это не просто статические персонажи, никоим образом не влияющие на ход игры, но и своеобразные божества, крушащие все на своем пути и воскресающие раз за разом. Таких героев насчитывается ровно девять, каждый с уникальными способностями: Энтони имеет в арсенале дробовик, валящий врагов, словно снопы сена, Стина повелевает животными и может на время захватывать бродячих динозавров и заставлять их сражаться на своей стороне, Бела мастерски владеет луком и тренирует юнитов. Перечислять остальных персонажей в рамках одной статьи мы не будем, да и места для этого просто не хватит, лишь коротко укажем основные специализации: великий воин, инженер, медик, шпион и другие. Также стоит обратить внимание на то, что каждый из героев может поднимать свой уровень (коих имеется пять), благодаря чему открываются особые возможности для самого персонажа, эксклюзивные постройки и типы юнитов. Для повышения опыта предусмотрен специальный вид ресурсов – черепа, которые, ко всему прочему, расходуются также на возведение уникальных зданий и воинов, а зарабатываются при выполнении сюжетных квестов и во время боевых действий. В общем-то раздаются они весьма щедро, но стоит быть внимательным, в решающий момент драгоценного ресурса может и не хватить.

Отдельного упоминания достоин игровой баланс. Геймеру не стоит надеяться на проверенный годами и давно доведенный до автоматизма способ достижения победы – строим базу, как можно скорее набираем внушительных размеров войско и стираем с лица земли вражескую армию. В Paraworld это не получится – все дело в том, что разработчики ограничили количество воинов, и не просто путем запрета на возведение определенного числа коттеджей, а конкретным числом юнитов. Игроку позволено иметь в составе боевого порядка одного воина пятого уровня, трех – четвертого, восьмерых – третьего и т. д., где-то около шести

десятков. Но и это еще не все – в силу разных ограничений отряд на самом деле получается вдвое меньше. Однако разочарование от подобного количества моментально улетучивается в первые же минуты игры – ведь планировать каждую миссию приходится загодя, как с тактической, так и со стратегической точки зрения, да и replayability благодаря такому решению становится поистине бесконечной. К сожалению, разработчики не разграничили возможности воинов разного типа, и временами забавно наблюдать, как лучники атакуют крепостную стену и в итоге сносят ее на корню.

Но вернемся к нашим динозаврам, которые здесь играют весьма заметную роль. В большинстве своем эти милые животные безо всякой цели бродят по местности, и, как правило, пригодны лишь для употребления в пищу. Но не стоит расстраиваться, использовать разнообразных рапторов для не самых мирных целей все-таки можно – есть два типа специализированных построек (малая и большая фермы), в которых инкубационным способом выводятся динозавры для милитаристских целей. Зачастую такая боевая махина с двумя корзинами на горбу и укомплектованная отрядом лучников способна в одиночку справиться с базой средних размеров.

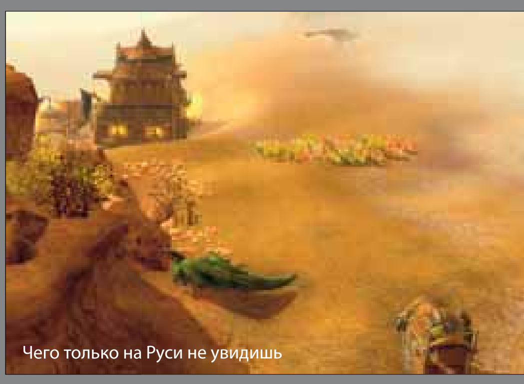
Также весьма оригинально реализована идея замечательных зверушек, использованных в качестве массовки. Гигантские рептилии, как и полагается, разделены на травоядных и хищных, и если первые неспешно бродят по базе, то вторые могут нанести ощутимый вред, заметив неподалеку большие запасы живой пищи. Но истреблять несчастных ящериц просто так не получится – чтобы защитить свою базу от нападений плотоядных динозавров, придется, ко всему прочему, выискивать в потаенных уголках джунглей гнезда и уничтожать их, иначе через некоторое время поселение в очередной раз заинтересует какого-нибудь хищника.

В общем, Paraworld вышла на славу, как говорится, – играть не переиграть. Хорошая графика, прекрасное звуковое сопровождение, просто чудесный геймплей, свежие идеи и оригинальный сеттинг, и в итоге – **«Выбор редакции»**.





Мы с Тамарой ходим парой



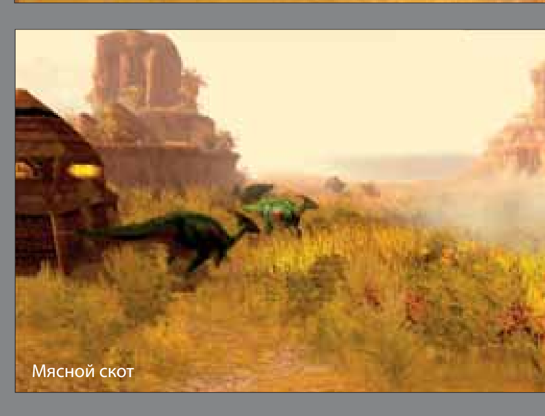
Чего только на Руси не увидишь



Спят усталые игрушки



И куда дальше?



Мясной скот

Нет, это не Рио-де-Жанейро

Caesar IV

Роман Оберемко

Caesar IV производит двойственное впечатление. С одной стороны, вот он, долгожданный проект. Сколько раз мы сравнивали новые экономические симуляторы со старым добрым Caesar III и ждали, когда же наконец нам преподнесут на блюдечке с голубой каемочкой продолжение, ведь прошло ни много ни мало, а целых восемь лет. С другой стороны, чего-то не хватает: это не логическое продолжение великой игры и даже не реинкарнация, как было в случае с Sid Meier's Civilization IV.

Итак, что же нового нам преподнесли бывшие сотрудники канувшей в Лету Impressions Games? Как ни странно, но ничего – т. е. совсем ничего, кроме 3D! Честно говоря, лучше бы игра вовсе не выходила, так и вспоминаются слова Остапа Бендера: «Это хрустальная мечта моего детства, не касайтесь ее своими лапами».

С графикой, в общем-то, все в порядке, по сегодняшним меркам она выглядит весьма пристойно, чего только стоит возможность понаблюдать за закатами и рассветами на берегах Средиземного моря, проконтролировать работу крестьян, поприсутствовать на репетициях театра. Это хорошо, но, к сожалению, оптимизация движка никуда не годится, и практически при любых параметрах качества картинки и на любой конфигурации компьютера показатель fps не больше 15–20 кадров, что, согласитесь, не добавляет оптимизма. Еще одним не самым приятным нюансом является камера – да, она обладает очень высокой степенью свободы, но вот покорить ее удастся далеко не каждому, никаких настроек камеры в игровом меню нет вообще.

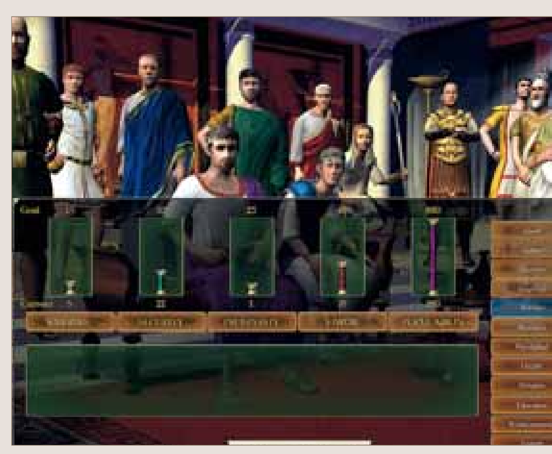
Экономическая модель не претерпела ни малейших изменений по сравнению с предыдущей частью – все так же собираем налоги с элитных владений и торговых организаций, выплачиваем заработную плату работникам и, конечно же, торгуем. Вспоминается, что нам обещали возможность распределять продукцию и указывать конкретные маршруты для торговцев – забудьте, ничего этого в игре нет. Все жители подконтрольного поселения вне зависимости от ранга и общественного положения



Дом, милый дом



С высоты птичьего полета



Ну-с, что у нас плохого?


Аграрный район


Дождь нам не помеха


Соблюдайте технику безопасности


Здесь мы будем жить

(будь то плебеи или патриции) вынуждены ходить по магазинам, фабрикам и рынкам. Единственное, что появилось в данном направлении, – запрет на посещения определенных мест низшими кастами.

В отношении же социальных слоев появились некоторые сдвиги – теперь жители разделены на три различные группы: плебеи, средний класс и аристократия. Причем это разделение не условно – для каждого из них предусмотрены собственные рабочие места, у всех слоев населения имеются свои требования к жизни, а также типы домов. Кстати, как раз при их строительстве возникают некоторые недоразумения. Если ранее жилые кварталы можно было размещать как душе угодно, то теперь для этой цели есть определенные правила, которые, к сожалению, известны лишь самим разработчикам. Зачастую при сооружении нового дома появляется сообщение о том, что жители не смогут завершить его, однако такое же строение, находящееся через дорогу, вполне обжито и пользуется популярностью.

Несколько улучшена военная часть. Хоть она и не стала полноценной стратегической составляющей игры, но по крайней мере теперь войска более разнообразны: легкая и тяжелая пехота, лучники и, конечно же, кавалерия, а приказы уже не ограничиваются удручающими «взять!» и «фу!»

Торговая часть осталась без изменений – как и раньше, на глобальной карте находим потенциального партнера, узнаем, что же он хочет и что предлагает, заключаем договор и строим торговый порт. Все, дальнейшее участие геймера не требуется.

Что действительно не вызывает никаких негативных эмоций, так это звуковой ряд. Музыка достойна того, чтобы быть выпущенной отдельным диском, а в процессе прохождения она позволяет глубже окунуться в атмосферу Древнего Рима.

Напоследок хочется сказать: нет, это не Рио-де-Жанейро и, конечно, не легендарный Caesar. Игра сможет привлечь только самых ярых поклонников серии, у которых вызывает трепет одно лишь упоминание этого названия, остальным же посоветуем обратить внимание на другие проекты, коих вышло за последнее время вагон и маленькая тележка.

Поиграйте лучше в 

Glory of the Roman Empire **ДПК 8/2006**
Immortal Cities: Children of the Nile **ДПК 1–2/2005**



Паспорт 

Жанр экономическая стратегия
Разработчик Tilted Mill Entertainment
Издатель Vivendi Games
Web-сайт www.caesariv.com

Tilted Mill Entertainment
Компания основана в 2002 г., в ее составе трудится довольно много гуру игростроения. И хотя четыре года – не самый большой срок для коллектива подобного плана, но амбиций хватает: Tilted Mill Entertainment планирует создавать лучшие игры в мире.
Игры Immortal Cities: Children of the Nile
Проекты нет данных
Web-сайт www.tiltedmill.com

Вердикт 

Очень далек от великого предка

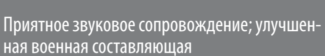
Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



+ Приятное звуковое сопровождение; улучшенная военная составляющая

– «Подтормаживание» на любой конфигурации; неудобная камера

Формула игры



Caesar III + 3D – идея = **Caesar IV**



Формула игры

Europa 1400 + улучшенная графика – играбельность = **The Guild 2**

Возвращение в средневековье

The Guild 2

Паспорт 

Жанр стратегический микс
Разработчик 4HEAD Studios
Издатели JoWooD/Deep Sylver
Web-сайт www.theguild2.com

4HEAD Studios
Компания 4HEAD Studios расположена в немецком городе Ганновере. Ее основали в сентябре 1997 г. Ларс Мартенсен и Тобиас Северин. Основное направление – экономические и исторические симуляторы. Правда, иногда бывают и исключения (аркада по мотивам анимационного фильма «Возвращение в Гайю»). Выпущенная в 2002 г. игра Europa 1400 – The Guild получила высокие оценки в специализированной прессе.
Игры Die Fugger I + II, Europa 1400, Europa 1400 – AddOn, Big Biz Tycoon II, Mall of America Back to Gaya
Проекты нет данных
Web-сайт www.4head.de

Вердикт 

В средневековом городе жить не так-то и просто

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Подробная политико-экономическая модель; хорошее музыкальное оформление

 Нестабильность; излишняя сложность; неудачный интерфейс; недостатки графики

Средневековые города и поселения встречаются еще в играх

Anno 1503 **ДПК 6/2003**
Europa 1400 – The Guild **ДПК 12/2002**

Александр Птица

Ох и любят немецкие разработчики неспешную жизнь в средневековых европейских городишках! Причем подходят к ее отображению в играх очень дотошно. Вышедшая четыре года назад Europa 1400 – The Guild всерьез заинтересовала меня хитросплетениями медиевальной экономики, политики и бытового уклада. Ее создателям удалось в разумных пропорциях смешать элементы экономического менеджера, градостроительной стратегии и Sims-подхода. Несмотря на ряд недостатков, Europa 1400 получила довольно высокие оценки как у критиков, так и у игроков прежде всего благодаря нестандартному геймплею и вниманию к множеству мелких деталей.

Теперь же нам предстоит разобраться, стал ли сиквел шагом вперед. Следует учитывать, что проекты, подобные «Гильдии», относятся к классу «очень долгоиграющих», а у вашего покорного слуги на ее исследование было не так уж и много времени, поэтому какие-то вещи могли пройти мимо моего внимания.

Итак, самое первое впечатление сводится к следующему. Ваяя The Guild 2, разработчики руководствовались принципом: «Делаем почти то же самое, добавляем визуальных красот и побольше новых фишек геймплея».

Посему общая концепция практически не изменилась. Главная задача игрока – провести своего героя по жизни, помочь ему создать счастливую и богатую семью, пройти по ступенькам карьерной лестницы до самой верхушки, достичь максимальных высот мастерства в выбранном виде деятельности.

В режиме *Dynasty Mode* играть можно практически до бесконечности – дело, начатое исходным персонажем, продолжают его потомки, потомки потомков и т. д. Сами понимаете, что ни о каком внятном сюжете говорить не приходится, поскольку таковым является жизнь конкретного героя и его семьи.

В самом начале игры мы сталкиваемся с первым нововведением – генерация персонажа производится с помощью совсем другого конструктора. Вроде бы в нем предусмотрено достаточно много изменяемых параметров, определяющих внешний вид моделей, однако, на мой взгляд, для создания более или менее привлекательной персоны приходится сильно повозиться.

Судя по всему разработчики игры полагали, что основными сферами человеческой деятельности в Средние века были сельское хозяйство и производство пищевых продуктов, ремесла, преступность, «гуманитарные науки и искусства». Именно такое разделение положено в основу системы классов персонажей. Их насчитывается четыре – фермер (patron), ремесленник (craftsman), разбойник (rogue) и школяр (scholar). Внутри каждого существует несколько путей для дальнейшего развития. Они по сути дела определяются типами сооружений, которые приобретает персонаж. Школяр, к примеру, может заделаться священником или алхимиком, ремесленник – открыть кузницу или деревообрабатывающее предприятие и т. п. Ну а дальше все, как в жизни – бесконечный круговорот «деньги–товар–деньги»: поездка на рынок за сырьем, производство своей продукции, продажа ее на рынке. Таким образом и наполняется семейная копилка.

Однако экономическая сторона жизни не должна отвлекать от всего остального, ибо в городе кипит жизнь, полная коварных интриг и


Этот чиновник всем своим видом намекает: «Хочу взятку»

политических хитросплетений. И поэтому есть смысл попытаться проникнуть во властные структуры, закрепиться там, повысить свое влияние, а следовательно, получать все больше и больше возможностей для увеличения прибыльности собственного бизнеса, борьбы с конкурентами (до полного их уничтожения), перестраивания законодательной базы под свои нужды вплоть до полного беспредела (боже мой, столько лет прошло, а в мире ничего не меняется). Но, конечно, не следует забывать, что другие династии тоже не дремлют, и в один прекрасный (или фатальный) момент ваш персонаж (ставший мэром, палачом или торговым инспектором) может в одночасье лишиться своего поста. Так что будьте бдительны, господа.

Я уже упоминал о нескольких режимах игры. Они отличаются целями и задачами. О «Династии» сказано достаточно много, обратимся к другим вариантам. В рамках *Extinction* следует разорить все конкурирующие династии, название *Time Limit* говорит само за себя, а режим *Missions* особым разнообразием не выделяется. Их только четыре, а задача в самой, на мой взгляд, оригинальной из них – «заработать» сто тысяч, занимаясь разбойным ремеслом.

Когда создатели показывали мне «Гильдию 2» в Лос-Анджелесе и Лейпциге, чувствовалось, как они гордятся новым движком, призванным сделать игровой мир намного краше, чем в первом проекте. Сами понимаете, что за время получасовой демонстрации обращаешь внимание только на положительные моменты. Да, на первый взгляд все замечательно – симпатичные, аккуратные и по-немецки ухоженные домики, башенки, мастерские, обильная растительность, неплохие погодные эффекты, смена дня и ночи, хорошая масштабируемость, толпы снующих по своим делам горожан. Но, поиграв достаточно долгое время и приглядевшись, замечаешь однообразие моделей, «кривоватую» анимацию, «размытые» текстуры и прочие малоприятные вещи. А самое печальное состоит в том, что комфортной игре очень сильно мешает нестабильность. Если в течение часа вы ни разу не «выпали в окна», считайте, вам сильно повезло.

Еще одну мою претензию можно выразить, процитировав слова автора принципа «бритва Оккама»: «Не множьте сущности сверх необходимого». Уж слишком много факторов следует учитывать, чтоб карьера и богатство нашего персонажа «проявляли тенденцию к стабильному росту». Поэтому временами ни о каком удовольствии не может быть и речи, поскольку оно сменяется элементарным раздражением.

Еще одним врагом, с которым приходится сражаться в процессе игры в «Гильдию 2», я бы назвал ее родной интерфейс. Несмотря на то что в туториале основы работы с ним изложены очень подробно, освоение всех премудростей занимает уж слишком много времени.

Первая «Гильдия» сама по себе была продуктом не для массового пользователя. По-моему, сиквел (если можно так говорить об игре без сюжета) еще более далек от народа.


А поворотись-ка, сынку!


Что день грядущий мне готовит


Ты отделишь землю от огня, тонкое от плотного, осторожно и сознательно


Потолок ледяной, дверь скрипучая


Дочки-матери



Формула игры

LEGO + великая первая трилогия + море юмора = **LEGO Star Wars II: The Original Trilogy**

Возвращение игрушечных джедаев

№11/2006 Домашний ПК ВЫБОР ★★★★★ РЕДАКЦИИ


Перед боем каждый думает о своем


«Тысячелетний сокол» прибыл на Беспин. Осторожно, впереди – предательство.

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

Александр Птица

Полтора года назад первая игра с названием LEGO Star Wars наделала немало шороха в верхних эшелонах списков бестселлеров по обе стороны Атлантики. Неожиданно для многих аналитиков незамысловатая аркада, ориентированная прежде всего на детей, продавалась огромными тиражами. Разгадка проста – ударное сочетание двух убойнейших торговых марок с отличным геймплеем сделало свое дело.

Разработчики из Traveler's Tales, как видите, недолго почивали на лаврах и стахановскими темпами соорудили сиквел, взяв за основу легендарную «первую трилогию»: «Новая надежда», «Империя наносит ответный удар» и «Возвращение джедая». Кстати, первую LEGO Star Wars издавала компания Eidos, неплохо заработавшая на этом деле. И на сей раз империя дядюшки Лукаса уже не выпустила потенциальный хит из своих крепких объятий.

Альянс, казалось бы, несочетаемых стилей – угловатые фигурки и предметы, собранные из кубиков LEGO, и до боли знакомая вселенная «Звездных войн» – получился невероятно удачным. Да к тому же в лагере поклонников игры объединились и стар, и млад.

Команда создателей приняла совершенно правильное решение, не став изобретать велосипед. Действительно, раз все идеи и придумки из первой игры так блестяще сработали, то ими не стоило пренебрегать, и посему базовый геймплей остался нетронутым. В основном нашим персонажам приходится прочищать себе путь к дальнейшим приключениям, сражаясь с легионами врагов в стиле старого доброго beat'em up. Но одними потасовками с применением бластеров и световых мечей не обходится. Временами нужно включать мыслительные процессы для решения проблем адвентюрного характера (поиск способа выбраться из запертого помещения или преодоление естественных преград). Да и полетать придется не один раз: и в течение сражения на ледяном Хоте, и в хрестоматийной гонке по эндорскому лесу, а также сесть за штурвал X-Wing или Millenium Falcon.

Как и прежде, кантина Мос Эйсли служит своеобразным хабом, двери из которого ведут ко всем фрагментам игры. Кстати, на каждый из трех фильмов приходится по 6 эпизодов. Стало быть, на первый взгляд их вроде бы 18, но есть ряд нюансов, за счет которых можно получить дополнительную порцию удовольствия, проходя, казалось бы, уже знакомые локации. Дело в том, что сюжетные миссии играются героями, задействованными в аналогичных эпизодах фильмов. Однако после прохождения любого из эпизодов у геймера появляется возможность повторить его в «свободном режиме», т. е. выбор альтер эго зависит от него самого. И в этом есть смысл, поскольку на каждом шагу мы сталкиваемся с сюрпризами и секретами. К примеру, по уровням разбросаны двери, которые разрешено открывать только персонажам определенного класса (скажем, имперским боевикам или охот-



никам за головами). Естественно, при первом прохождении это недоступно, а вот уже во время *free play* все в наших силах.

Надо сказать, что герои в одиночку здесь не ходят (как минимум парами). Само собой, игрок управляет лишь одним из членов команды, однако в любой момент можно взять на себя управление каждым из персонажей коллектива. Это очень важно, потому как во фрагментах с головоломками чаще всего задействуются способности нескольких из них. Кстати, полноценного мультиплеера нет, создатели решили обойтись только кооперативным режимом.

В кантине Мос Эйсли есть один совершенно невероятный уголок, отсутствовавший в первой игре. Заглянув в него, мы попадаем в уморительный конструктор персонажей, позволяющий создавать модельки героев из любых запчастей. Какое непередаваемое удовольствие можно получить, приставив голову принцессы Леи к туловищу, к примеру, адмирала Акбара, назвать «монстрика» Дарт Хан Скайуокер, а потом еще и взять его в «экспедицию» по парочке уровней в *free play!*

Представляю, сколько критических стрел выпустят в адрес LEGO Star Wars II те наши обозреватели, которые до сих пор не поняли, что геймпад нынче является обязательным аксессуаром настоящего игрока, особенно когда он имеет дело с мультиплатформенными проектами. Действительно, об управлении с клавиатуры здесь стоит забыть, а пад для этой цели подходит просто идеально.

Честно говоря, я бы подсунул LEGO Star Wars пресловутому ярому противнику насилия в играх Джеку Томпсону. Дело в том, что наши герои попросту бессмертны. Всякий раз, когда луч вражеского бластера настигает персонажа или после неловкого движения следует падение в пропасть, он тут же возрождается, теряя некоторое количество собранных до фатального случая кубиков LEGO, служащих своеобразной местной валютой. И это не беда, потому что кучи деталек выпадают из всех поверженных соперников.

Казалось бы, зачем игре с угловатыми по определению персонажами продвинутая графика, но факт остается фактом – в визуальном плане ПК-версия выглядит очень хорошо, причем на высоте как арт-фактор, так и технология. Заметим, что поддерживаются разрешения до 1920×1200.

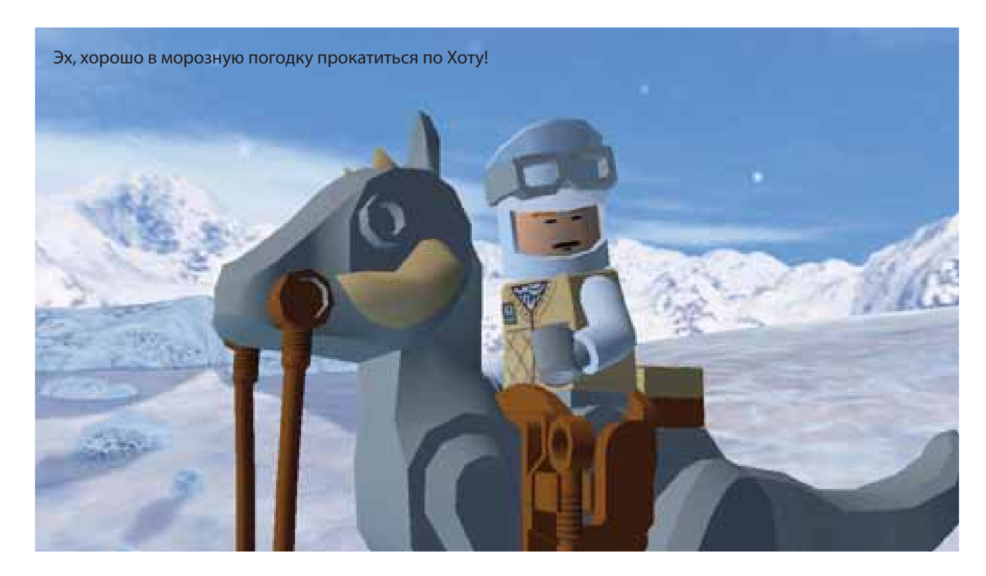
Что касается иронии и юмора, то разработчики «разгулялись» еще больше, чем в первой игре. Ролики-интродукции к каждому эпизоду нельзя смотреть без гомерического хохота. Кстати, герои не владеют членораздельной речью и общаются на каком-то тарабарском языке, что добавляет комического эффекта.

Ставшую классикой XX века музыку Джона Уильямса испортить невозможно. Да и правильные «Звездные войны» просто не могут существовать ни без вступительной темы, ни без имперского марша или других памятных мелодий, которые звучат как раз там, где требуется по сюжету.

Говорят, скоро игроэкспансия LEGO охватит Готэм-сити, построенный из блоков Бэтмен, соберет бэтмобильчик и продолжит свою вечную борьбу со злом. Что ж, идея хорошая. Остается надеяться, что и ее реализация будет не хуже, чем у LEGO Star Wars II.

Вспомним другие отличные игры по мотивам великой саги 

Star Wars: Battlefront **ДПК 11/2004**
Star Wars: Knights of the Old Republic **ДПК 1–2/2004**
Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy **ДПК 11/2003**



Эх, хорошо в морозную погодку прокатиться по Хоту!



Ты захотел сбежать с Темной Стороны, Дарт Вейдер! Не выйдет.



Звезда Смерти должна быть уничтожена

Паспорт 

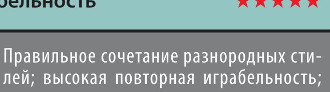
Жанр аркада
Разработчик Traveler's Tales
Издатель LucasArts
Web-сайт www.lucasarts.com/games/legostarwarsii

Traveler's Tales
Британская студия разработчиков, начавшая свою деятельность еще в первой половине 90-х гг. В те времена она занималась в основном платформерами для SEGA Megadrive и SNES. В дальнейшем ее продукты появлялись на всех консолях последующих поколений. В последние годы команда сделала несколько весьма удачных портов популярных гоночных франчайзов F1 Racing и WRC. Однако самым успешным проектом, несомненно, является дилогия LEGO Star Wars. Всего в активе Traveler's Tales более двух десятков выпущенных игр.
Игры Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex, Crash Twinsanity, Super Monkey Ball Adventure
Проекты Bionicle Heroes
Web-сайт www.t-tales.com

Вердикт 

Идеальная LEGOизация классической трилогии

Графика ★★★★★
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★★★



+ Правильное сочетание разнородных стилей; высокая повторная играбельность; море юмора

– Отсутствие полноценного многопользовательского режима

Паспорт

Жанр third person shooter
Разработчик Plastic Reality
Издатель 
Web-сайт elmatador-game.com

Plastic Reality
Чешский разработчик, до сих пор отметившийся лишь весьма посредственной тактической стратегией о войне в Корее. Поскольку официальный сайт находится на реконструкции, никаких других сведений о Plastic Reality узнать не удалось.
Игра Korea: Forgotten Conflict
Проекты нет данных
Web-сайт www.preality.com

Вердикт ★★★★★

Красивая пустышка о войне с наркобаронами

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Локализация	★★★★★

 Приятная графика

 Посредственный игровой процесс

Формула игры

Soldier of Fortune II + вид от третьего лица = **El Matador**


Последний раз повторяю – не мешайте, у меня очень важный телефонный разговор!


Кто сказал – Far Cry?


Похоже, разработчики позаимствовали Владимира Лема из Max Payne 2



Коррида в Колумбии

El Matador

Сергей Светличный

Надо сказать, тянет славянских разработчиков в экзотические страны – отечественные Xenus (Колумбия), еще не вышедшие «Пираты XXI века» (тропические острова), и вот El Matador от чешской команды Plastic Reality – снова Колумбия, снова наркобароны...

Сюжет (как, впрочем, и все остальное в игре) незамысловат: El Valendora, новая наркомафиозная группировка (или как их там называют в Колумбии), показывает местным сотрудникам DEA, международной службы по борьбе с торговлей наркотиками, кузькину мать в лучших традициях данной страны, т. е. попросту вырезает этих самых сотрудников под ноль. И тут на сцену выходит главный герой – Виктор Корбет, супермен, спецагент экстра-класса, лучший боец DEA и все такое. В тесном сотрудничестве с местными представителями правопорядка в течение нескольких часов игрового времени он топчется коваными сапогами по Боготе, изничтожая колумбийскую наркомафию ротами и батальонами. В общем, все просто до примитивности, и даже «неожиданный поворот сюжета» в самом конце геймер предугадывает за пару часов до его наступления.

В целом El Matador выглядит современной версией знаменитого сериала Soldier of Fortune – и по сюжету, и по геймплею. Обещанного тактического action тут и близко нет, перед нами – классический коридорный шутер. Тренировочная миссия в начале игры, по большому счету, всего лишь объясняет, зачем нужна кнопка *Использовать*.

Вид от третьего лица здесь реализован, похоже, только для более-менее адекватной демонстрации slo-mo (который совсем не требуется на низком уровне сложности, но на высоком без него, прямо скажем, приходится несладко).

Основное достоинство El Matador – это, пожалуй, графика. Выглядит игра действительно очень неплохо, а временами – так и просто замечательно (к тому же на максимальных настройках качества изображения она еще достаточно шустро «бегает» на не самой модной по нынешним меркам конфигурации Athlon 64 3200+, GeForce 7800 GT). Короче говоря, если и есть за что хвалить El Matador, так это за внешний вид.

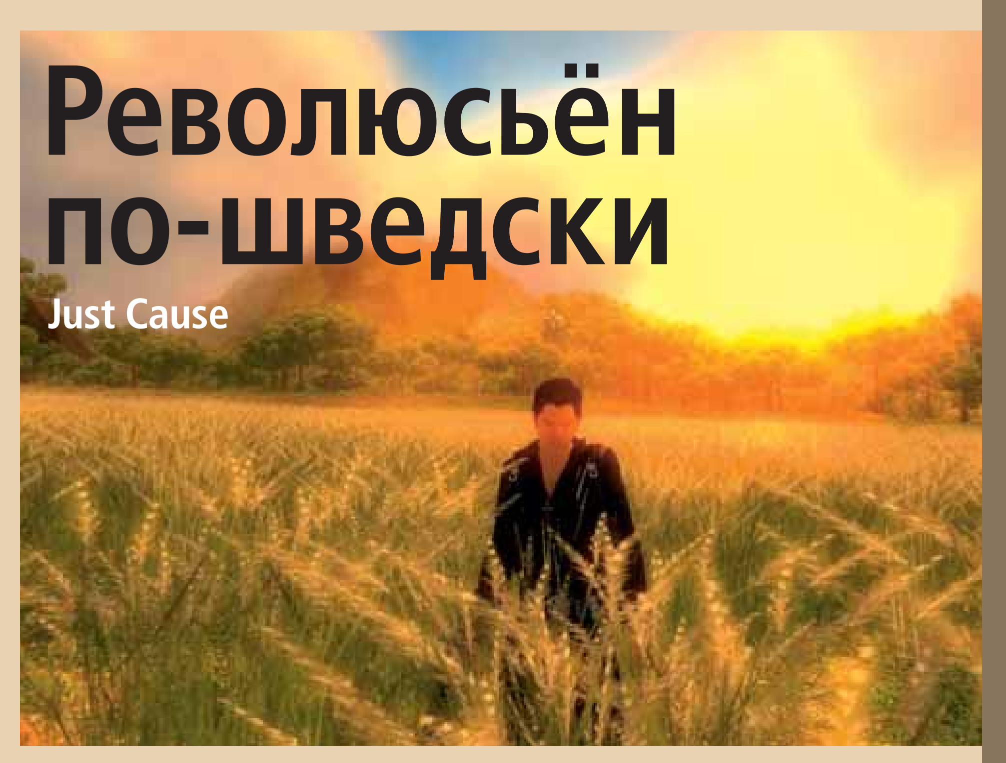
Потому как геймплей, к сожалению, не вдохновляет – игра находится на уровне провалившегося с треском Soldier of Fortune II. Так что неприлично короткая продолжительность El Matador (он оказывается раза в полтора короче Half-Life Episode I или Sin Episodes: Emergence) воспринимается скорее как достоинство, нежели как недостаток. Если бы за «Эль Матадором» пришлось провести стандартные 10–12 часов, оценка у игры была бы еще ниже.

Поиграйте лучше в 

Call of Juarez **ДПК 11/2006**
Max Payne 2 **ДПК 12/2003**


Army of two





Революсьён по-шведски

Just Cause

Янош Грищенко

Островным государством Сан Эсперито управляет отъявленный «эль президенте». Миссия выполнима: побрататься с повстанцами и устроить небольшую революцию апокалиптического масштаба в игре, являющейся смесью Grand Theft Auto и, господи помилуй, Xenus.

Just Cause в состоянии щегольнуть только симпатичной графикой. Визуальные красóты поначалу беспощадно наносят удары по зрительному нерву. Здесь есть громадный детализированный остров, по которому можно свободно перемещаться. Динамичная смена погоды, дня и ночи (ох уж эти местные закаты!), а также достаточная технологичность движка сделают так, чтобы вашему компьютерному «железу» не пришлось скучать. Впрочем, любоваться здешними пейзажами вы перестанете после второй-третьей миссии.

Сам игровой процесс сильно напоминает виденное нами в GTA. Но шведские разработчики снабдили главного героя большим количеством hi-tech-приспособлений. Очень, знаете ли, занятно прицепиться к машине (или вертолету) и лететь за ней на парашюте, а потом, соскользнув по тросу вниз, вышвырнуть зазевавшегося хозяина из кабины. На острове после успешного выполнения миссий то и дело появляются все новые и новые убежища для вашего героя. В них можно прятать машины, пополнять боеприпасы, здоровье и разживаться очередными видами транспортных средств при условии, что секретное агентство не поскупится выдать их нашему агенту Родригезу. К тому же весь остров разделен на секторы, каждый из которых принадлежит либо правительству, либо повстанцам (или имеет нейтральный статус), и, разумеется, герою вполне по силам перекроить административную карту по собственному усмотрению.

Но несмотря на наличие позитивных сторон, шведский клон GTA убивают ошибки и простотаки наплевательское отношение разработчиков к игроку. Доходит до курьезов: освобождая деревеньку от правительственных сил, в вас не прочь пострелять не только полицейские, но и некоторые дружественные партизаны, чего, как вы понимаете, быть вообще не должно. Противники в Just Cause в лучших традициях самых бредовых игр тысячелетия имеют обыкновение материализовываться прямиком из воздуха, причем в полуметре от вас же. Но самое отвратительное – это то, что до окончания задания вражеские силы будут бесконечно пополняться и иссякнут только после его выполнения. Неприятельский вертолет можно сбить, однако на его место тут же прилетит второй, третий и т. д. Из поверженных служителей режима иногда вываливаются аптечки и боеприпасы, но этого явно недостаточно, чтобы дожить до конца задания, особенно в финальных миссиях. Все ваши усилия разбиваются о волнорез в виде небольшой армии тупых электронных болванчиков, которые берут количеством, но уж никак не качеством. А сам герой, кстати, не способен вести огонь из транспортных средств. Не бейте, пожалуйста, мачо.

Формула игры

GTA + Xenus = **Just Cause**



Бэтмен умер бы от зависти

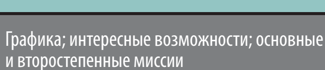
Паспорт 

Жанр аркада
Разработчик Avalanche Studios
Издатель Eidos Interactive
Web-сайт www.eidosinteractive.co.uk/gss/justcause

Avalanche Studios
Молодая компания, основанная в 2003 году в Стокгольме. Just Cause – ее первая игра.
Игры нет
Проекты нет
Web-сайт www.avalanchestudios.se

Вердикт 

Красивая, но бездарная игра



Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



\+ Графика; интересные возможности; основные и второстепенные миссии

– Искусственный интеллект; большое количество ошибок; «глупые» скрипты; общая сумбурность

Обратите внимание на 

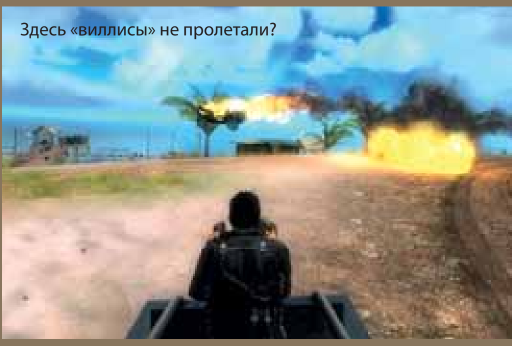
Grand Theft Auto: San Andreas **ДПК 12/2004**
Mafia: City of the Lost Heaven **ДПК 11/2002**



Команда была «стоять»!



Мачо



Здесь «виллисы» не пролетали?

Найти и уничтожить

Joint Task Force

Янош Грищенко

Спринт под дождем



Последний рубеж



К бою готов!

Концепция Joint Task Force до неприличия проста. С одной стороны – сводное спецподразделение вооруженных сил западных стран, с другой – все остальные. Которые, как водится, получают по первое число, в раздумьях чешут электронные репы и неистово, но тщетно потрясают в воздухе автоматами Калашникова. Жанр такой.

По задумке разработчиков из Most Wanted Entertainment (эх, молодо-зелено…), игра должна была стать образцовой тактической RTS. Впрочем, просмотрев вступительный видеоролик, человек знающий поймет, что даже здесь нас пытаются надуть. Вопрос, адресованный авторам: каким непостижимым образом рейнджер (75th Ranger Regiment) может носить нашивки десантника (82nd Airborne Division)? Впрочем, оставим эту маленькую, но показательную деталь и перейдем, скажем, к вопросу о маскировке. В Joint Task Force хоть и присутствуют достаточно разнообразные ландшафты – пустыни, тропические леса, заснеженные горы, но камуфляж у юнитов всегда один и тот же. Представьте себе группу американских солдат в пустынном камуфляже, мечущихся по близлежащим заснеженным деревенькам на Балканах. Ну вы и сами прекрасно понимаете, чем это может обернуться в сетевой игре.

Сам геймплей разнообразием не отличается. В начале каждой миссии ваш отряд забрасывают в нужную точку и дают ЦУ. Ничего, естественно, строить не разрешается, зато можно покупать за деньги, которые выдает начальство после успешно выполненного задания. Каждый офицер может вызывать подкрепления: пехоту, вертолеты, самолеты и т. д. Тяжелую же бронетехнику можно доставлять на поле боя после захвата аэродромов. Баланс в Joint Task Force в принципе выдержан весьма неплохо. Массированный налет Ан-64 (и пусть вас совершенно не смущает, что в меню он так и значится: «Attack Heicopter», без буквы «l»)



Rangers lead the way

на вражескую базу закончится полным провалом, потому что там наверняка есть зенитные комплексы. Пехота с «РПГ» достаточно быстро разорвет на части танк противника, особенно если будет вести огонь из зданий. Дальнобойная же артиллерия эффективна для нанесения ударов по «площади». А некоторую подбитую технику можно захватывать и, отремонтировав, пускать в бой. Кстати, если иной раз покажется, что вы неумолимо близки к завершению миссии, знайте – это неправда. В самый неподходящий момент игра на лету подгружает новую часть карты, а громогласный голос начальника взывает к свершению очередных подвигов в рамках той же самой миссии. И это когда у вас практически не осталось денег, техники, живой силы… «Feel the force, Luke!» Присутствует в игре и skirmish. Кстати, советуем глянуть хоть одним глазом на карту Persian Gulf – точная копия Gulf of Oman из Battlefield 2.

Для полного и неизбежного счастья в Most Wanted решили поделиться с игроками утилитой JTF Workshop, в которой можно проявить себя творчески, переделывая ландшафты и совершая всяческие непотребства. Но оно вам надо, а?

Паспорт



Жанр тактическая RTS
Разработчик Most Wanted Entertainment
Издатель HD Publishing
Web-сайт www.jointtaskforce.com

Most Wanted Entertainment
Очень молодая компания. Она была основана всего лишь год назад, в 2005 г. Joint Task Force является ее первым проектом, хотя разработчики не скрывают своего намерения делать игры для консолей нового поколения и мобильных телефонов.
Игры нет
Проекты не объявлены
Web-сайт www.most-wanted-entertainment.com

Вердикт



Тактическая RTS в современном антураже, но без каких-либо специй и пряностей

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★

\+ Приятная графика; разнообразие игровых режимов; неплохой баланс

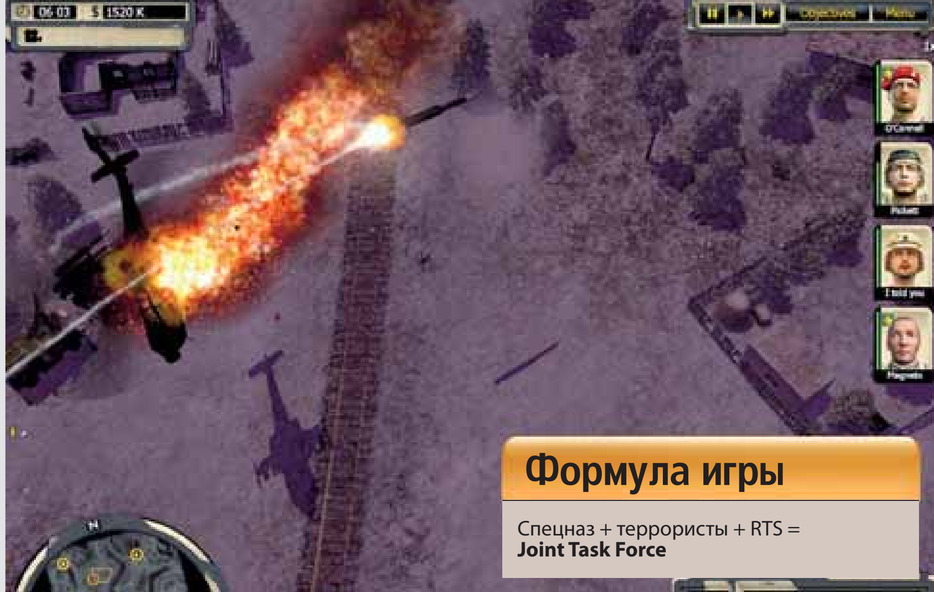


− Реализм оставляет желать лучшего; заезженный сюжет; отвратительный pathfinding; не самый умный AI

Не забудьте о



Act of War: Direct Action
Real War



Формула игры

Спецназ + террористы + RTS = **Joint Task Force**

Промазал, промазал!








1С
ФИРМА "1С"


ASE
avalon style entertainment

Паспорт



Жанр адвентюра
Разработчики Revolution Software/Sumo Digital
Издатель THQ
Web-сайт www.broken-sword.com

Sumo Digital
В команде, делавшей игру, Revolution Software представлена только самим руководителем проекта Чарльзом Сесилом. Основная же часть работы досталась шеффилдской Sumo Digital. Компания организована в 2003 г. Сейчас в ней трудятся около 80 человек. Судя по послужному списку, ребята отдают предпочтение спортивным и гоночным играм для различных платформ.
Игры Outrun 2 (Xbox), TOCA Race Driver 2 (PSP), Virtua Tennis: World Tour (PSP), OutRun 2: Coast to Coast (Xbox, PS2, PSP, PC), Go! Sudoku (PSP)
Проекты Virtua Tennis 3 (Xbox 360, PSP, PC), два неанонсированных проекта для PS3 и PSP
Web-сайт www.sumo-digital.com

Вердикт



Возвращение к point'n'click-корням могло бы быть более удачным

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Великолепные диалоги; отличная озвучка; запоминающиеся персонажи

– Дерганая анимация; не слишком удачная работа камеры; неудобное управление

Историко-детективные загадки разгадываем в играх



Broken Sword: The Sleeping Dragon **ДПК 1–2/2004**
Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned **ДПК 1–2/2000**



Золотого херувимчика нашли. Что же будет дальше?



А мы тут к вам с подарочками пожаловали



Тайные знания – в массы

Broken Sword: The Angel of Death

Александр Птица

В основе приключенческих игр из знаменитого сериала «Сломанный меч» всегда лежат загадки, уходящие своими корнями в далекие-далекие времена. А самого британского геймгуру Чарли Сесила, вот уже в четвертый раз отрядившего своего героя Джорджа Стоббарта на раскрытие секретов прошлого, по его собственным словам, всегда интересовали тайные знания древних и их следы в современном мире.

Вышедшая два года назад Broken Sword: The Sleeping Dragon вызвала неоднозначную реакцию. С одной стороны, большинству понравился сюжет (а он, кстати, всегда считался сильной стороной игр от Revolution), а с другой – поклонники адвентюр были не очень довольны интерфейсом и управлением, заточенным под консоли, совершенно не использующим старый добрый адвентюрный стандарт point'n'click.

В принципе Сесил не имел намерений продолжать серию, но под давлением общественности и издателя THQ все-таки взялся за четвертую часть, и теперь вместе с любимым героем мы переживаем историю, по увлекательности не уступающую модным штучкам типа «Кода да Винчи».

Итак, Джордж Стоббарт тихо и мирно работает в американской юридической конторе. Но спокойная жизнь у такого парня, как он, долго продолжаться не может. На этот раз все началось с визита молодой привлекательной особы по имени Анна-Мария, попросившей помощи в поисках украденного у нее старинного манускрипта. Понятное дело, Джордж принимает ее предложение. А куда было деваться – ведь и девушка ему приглянулась, и любимые до слез предметы старины манили и звали в путь, да и некстати нагрянувшая в офис толпа мафиози внесла свою лепту...

Впереди и Стамбул, и Рим с Ватиканом, и тюремное заточение, и масса сложных ситуаций, из которых остроумный Джордж (с помощью игрока) всегда находит выход.

Формула игры

Джордж Стоббарт+старинный манускрипт+point'n'click = **Broken Sword: The Angel of Death**

С сюжетом и на этот раз все очень хорошо – неожиданное развитие интриги, большое количество выписанных сочными красками персонажей (чего только стоят продавец салями на мафиозной фабрике и «косящий» под Элвиса Пресли шпик!), шикарные диалоги, достаточно вменяемые головоломки (решения которых порой чрезвычайно остроумны – вы когда-нибудь пробовали выбраться из тюрьмы при помощи заводной мышки?).

Увы, бесспорные плюсы игры не могут перевесить ее очевидные недостатки – несмотря на то что вернулся интерфейс point'n'click, его интеграцию с системой управления удачной не назовешь. Очень раздражают «корявая» анимация персонажей при их перемещениях (хотя мимика в крупных планах просто замечательная), странности в работе камеры. Да и к качеству исполнения фонов имеются претензии.

Судя по всему, проект делался в спешке – и времени на полировку до блеска просто не хватило.



Детям до 16....

All in One

Bad Day L.A.

Янош Грищенко


Террористы не уйдут


Тебе не помешало бы остудиться

Пацифисты бьют!

Паспорт



Жанр аркада
Разработчик Enlight Software
Издатель Aspyr Media
Web-сайт www.enlight.com/bdla

Enlight Software
Enlight Software была основана Трэвором Чаном в 1993 г. За время своего существования компания выпустила немало известных игр.
Игры Wars and Warriors: Joan of Arc, Seven Kingdoms, Seven Kingdoms II, Restaurant Empire, Hotel Giant, Capitalism
Проекты не объявлены
Web-сайт www.enlight.com

Вердикт



Ой, какой кошмар!

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Нет

– Графика; озвучка; юмор; AI; однообразные задания; программные ошибки

Обратите внимание на более успешные игры McGee



«Scrapland: Хроники Химеры» **ДПК 4/2005**
American McGee's Alice **ДПК 1/2001**

American McGee когда-то шокировал общественность игрой Alice. В ней небезызвестный персонаж, как вы помните, расхаживал в платьице с огромным бантом на нем и с мачете в руках ничуть не меньших размеров. У автора, без сомнения, тяга к насилию и разрушениям глобального масштаба, поскольку после довольно цивилизованной Scrapland двухгодичной давности McGee погружает нас в свою любимую стихию, где паранойей и безумием наполнен каждый сантиметр виртуального пространства.

События, которые происходят с главным героем в Bad Day L.A., лучше всего можно охарактеризовать классической фразой из не менее классической Don't Be A Menace To South Central: «Нас арестовали за то, что мы были "черными" в пятницу вечером». Бездомный негр Энтони Вильямс (ваш, кстати, игровой протеже), переходя с тележкой дорогу, даже представить себе не мог, что произойдет с ним через несколько секунд. Все началось с неудачной аварийной посадки авиалайнера (разумеется, с токсичными отходами на борту) на забитый автомобилями хайвей. Самолет разбился, содержимое контейнеров вылилось, и некогда мирные лос-анджелесские жители стали превращаться в зомби. С этой секунды кроме главного героя никто не в силах помочь населению и городу. Среди общей суматохи и паники невозмутимый Энтони бегает по кварталам (говорят, в Лос-Анджелесе существуют их реальные прототипы), с помощью огнетушителя превращает зомби обратно в людей и выполняет задания, которые ему щедро раздают NPC. И все было бы ничего, если бы после авиакатастрофы на город не напали террористы. И еще, конечно же, если бы не было цунами, землетрясения, метеоритного дождя и... ну, в общем, вы поняли, да?

Игровой процесс в Bad Day L.A. выглядит удручающе. Например, сколько бы террористов вы ни убили, они то и дело станут возрождаться в


Смайлик. Как мило

одних и тех же местах, пока задание не будет выполнено. Искусственный интеллект как таковой практически отсутствует. «Завалить» героя может разве что толпа агрессивно настроенных против него горожан – особо не увлекайтесь отстрелом мирного населения и следите за соответствующим индикатором в правом верхнем углу экрана. Беготня время от времени прерывается интерактивным тиром: представьте себе уходящую от преследования машину скорой помощи с установленным на ней пулеметом, из которого нужно вести огонь по террористам (подразумевалось, что это смешно). Но самый настоящий ужас – графика. Картинка, стилизованная под комикс, выглядит просто отвратительно и часто вызывает соответствующий физиологический рефлекс. И вовсе не потому, что она необычная, а потому, что модели, текстуры и анимация не выдерживают абсолютно никакой критики. Добавьте сюда также слабенький дизайн уровней, бедную озвучку и совершенно невнятный юмор, и вы поймете – в Bad Day L.A. смотреть совершенно не на что.

И, дорогие читатели, будьте особенно бдительны: иногда не срабатывают необходимые для дальнейшего прохождения скрипты, из-за чего некоторые эпизоды приходится переигрывать заново.


Не обедайте у Джо

Формула игры

Апокалипсис + American McGee = **Bad Day L.A.**



Бойня номер пять

Alien Shooter 2

Формула игры

Alien Shooter + Shadowgrounds =
Alien Shooter 2



Олег Данилов

Горы дымящегося мяса, мегалитры крови, тысячи монстров, прущих из кромешной тьмы бесконечным потоком, немеющие пальцы, сросшиеся с гашеткой пулемета, звон падающих на пол гильз... Это Alien Shooter 2 – самая кровавая игра десятилетия. Crimsonland – мирная детская адвентюра по сравнению с локальным армагеддоном Alien Shooter 2.

Оригинальный AS был не более чем аркадой, забавной, очень драйвовой, но все-таки простоватой. В продолжении, которое вместо 20 MB занимает на жестком диске почти 2 GB (авторы, похоже, не удосужились запаковать файлы ресурсов, ну да бог с ними), имеется полноценный сюжет, пусть и несколько банальный, но зато с двумя вариантами концовки. Кроме того, ролевые элементы, зачатки которых проявлялись еще в первой части, стали ярко выраженными, и именно от того, какие характеристики персонажа вы будете развивать и какие импланты использовать, зависит стиль прохождения. Так что жанр, указанный в «паспорте», не более чем дань традиции – перед нами почти полноценная action/RPG.

В отличие от оригинала вы не одиноки в коридорах подземного исследовательского комплекса мегакорпорации М.А.Г.М.А. Порой вам на помощь приходят товарищи по оружию, порой – боевые роботы. Ну а за возможность дистанционного управления турелью, ботом и лихой езды на джипе или танке разработчикам надо сказать отдельное спасибо. В такие моменты игра превращается в настоящую бойню, а счет расстрелянным, раздавленным и взорванным монстрам идет на тысячи. С ростом опыта и развитием характеристик открывается доступ к новым типам оружия, брони и имплантов. Выбрать здесь действительно есть из чего – арсенал составляют более сотни разнообразных стволов – от пистолетов, которые из оружия «последнего шанса» превратились в реальное средство умерщвления, до экспериментальных энергетических пушек, сметающих все на своем пути.

Конечно, в графическом плане Alien Shooter 2 – не соперник Shadowgrounds (да и сюжет в этой игре был на порядок оригинальней), но авторы постарались выжать все возможное из 2D. И даже реализовали почти реалистичный фонарик! В целом же картинка незначительно отличается от виденного нами в оригинальном AS. Монстрятник обновили, однако многие знакомые по первой части враги в нем присутствуют. Звуковое оформление неплохое, но несколько надоедливое, а озвучка и диалоги традиционно хромают на обе ноги.

Alien Shooter 2 – отличная игра. Не такая страшная, как Shadowgrounds, но весьма атмосферная и драйвовая. Рекомендуем.

Подобные игры

Shadowgrounds **ДПК 1/2006**
Alien Shooter


В окружении


Бойня номер пять


А мне все равно – я в танке


Аж глазки разбегаются


Фигурное катание на джипе

Паспорт

Жанр аркада
Разработчик Sigma Team
Издатель 1С Мультимедиа
Web-сайт www.aliensooter2.ru

Sigma Team
Тюменская компания, созданная в начале 2003 года. Сперва попробовала себя на ниве shareware-игр, но, получив очень лестные оценки за оригинальный Alien Shooter, задумала полноценное продолжение, вышедшее уже на двух CD.
Игры Alien Shooter, Crazy Lunch, «Theseus – Возвращение Героя»
Проекты нет данных
Web-сайт www.sigma-team.ru

Вердикт



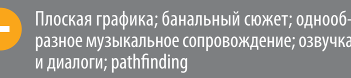
Графика порой оставляет желать лучшего, зато геймплей – ураганный



Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



Бешеный драйв; ролевые элементы; богатый арсенал; сетевые возможности; некоторые спецэффекты



Плоская графика; банальный сюжет; однообразное музыкальное сопровождение; озвучка и диалоги; pathfinding

Паспорт



Жанр nuclear sim
Разработчик Introversion Software
Система распространения Steam
Web-сайт www.introversion.co.uk/defcon

Introversion Software
Британцы из Introversion уже заслужили в игровом мире признание благодаря нестандартным проектам. Забыв о существовании текстур и современных технологий, они делают стильные проекты, о которых говорят все.
Игры Uplink, Darwinia
Проекты не объявлены
Web-сайт www.introversion.co.uk

Вердикт



Они опять это сделали!

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



Напряжение; тактические приемы; дипломатия



Нет

Когда-то были игры на подобную тематику



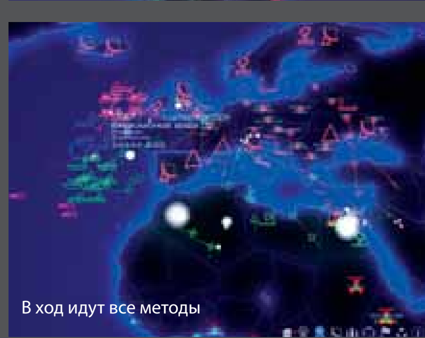
M.A.D.: Global Thermonuclear Warfare (2001)
Nuclear War (1989)



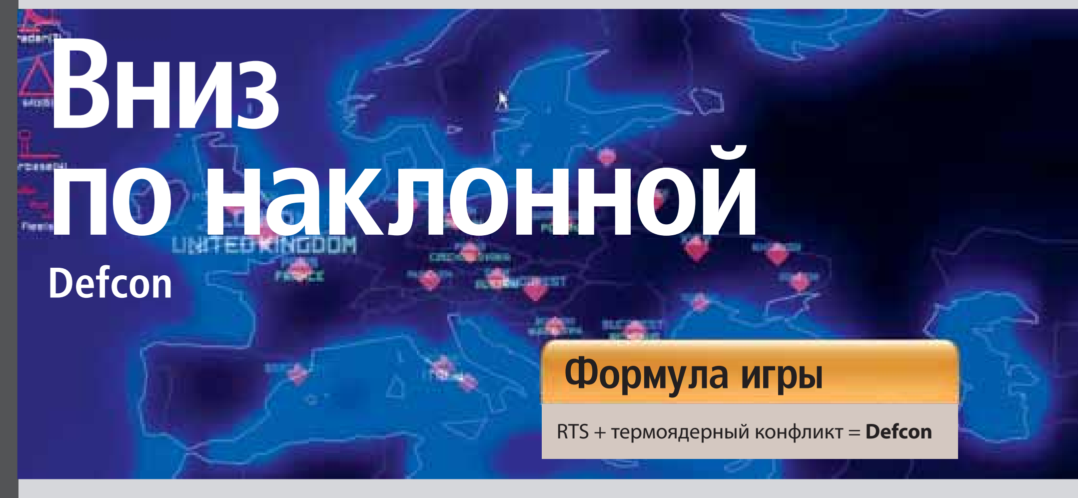
Такое сражение длится недолго



Каир оказался первым. Семь миллионов…



В ход идут все методы



Вниз по наклонной

Defcon

Формула игры

RTS + термоядерный конфликт = **Defcon**

Максим Капинус

Мир много раз стоял на грани. В какой-то момент человечество совершило роковой поворот «не туда» в своем развитии, и с тех пор жители планеты предпочитают насилие другим способам разрешения конфликтов. Массовые побоища рыцарей в древности, танковые атаки и ковровые бомбардировки современности – все это результат того, что homo sapiens избрал своей стратегией уничтожение себе подобных. Более того, технологический прогресс ускорился в основном благодаря военной промышленности, для развития которой старательно отбирались талантливые ученые.

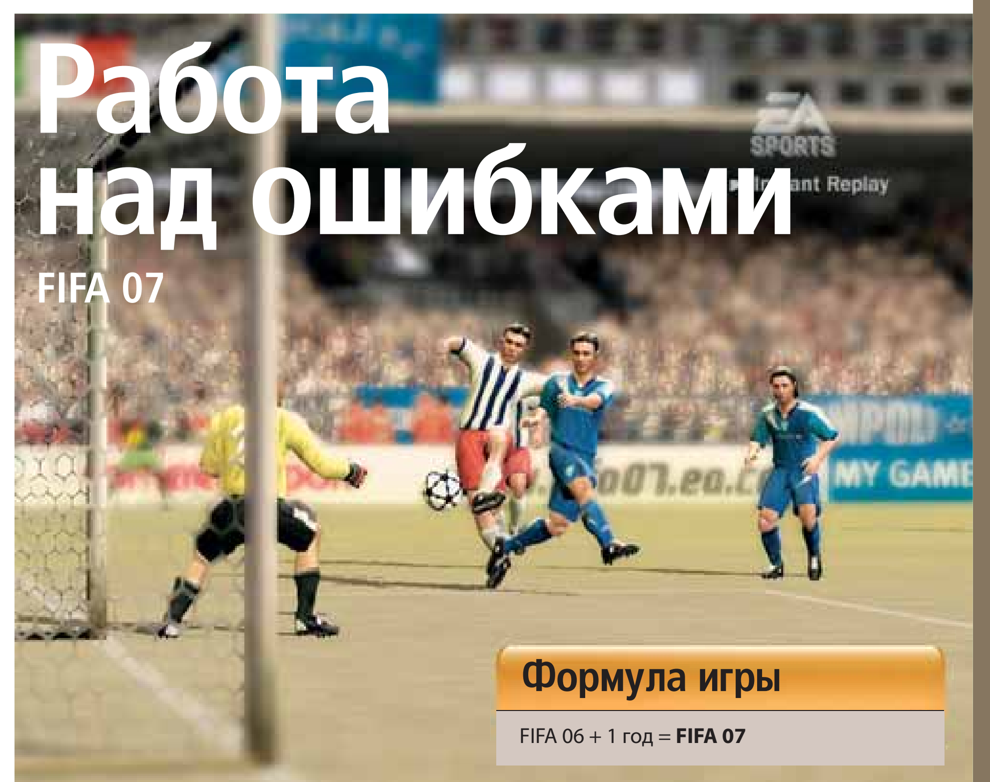
Defcon – проект, предоставляющий игроку возможность самому определить будущее планеты. Выступив за одну из противоборствующих сторон на совершенно реальной карте мира, нужно в предельно короткий срок распределить по своей территории военные объекты и быть готовым ко всему. Основной элемент игры – временное ограничение (как в действительно существующей системе Defcon, рассчитывающей степень угрозы государственной безопасности). Отложить или отменить термоядерную войну невозможно. С трудом представляется, как должна выглядеть победа в таком конфликте. Главное – оптимально разместить и использовать имеющиеся средства обороны и наступательное оружие, чтобы минимизировать потери со своей стороны и нанести максимальный урон противнику. Время неумолимо истекает, и глобальная катастрофа приближается.

Тактических возможностей у Defcon гораздо больше, чем кажется на первый взгляд. Субмарины, боевые корабли, авианосцы действуют на море, а на суше размещены радары, аэродромы и пусковые установки. Поберечь все это для отражения атак противника или самому нанести превентивный удар – решать игроку. Дипломатия важна не менее махания кулаками. Вовремя заключить союз, узнать расположение ПВО у нового союзника, ударить по установкам ракетами – никто не запрещает грязную игру, поскольку победителей уже судить будет некому.

Назвать Defcon игрой не повернется язык. Несмотря на кажущуюся примитивность многих составляющих, это все-таки предупреждение. Проект, который заставляет задуматься и поверить в реальность того, что происходит на экране. Виртуальные Нью-Йорк и Москва, Киев и Лондон никогда еще не казались настолько правдивыми и настоящими. Небольшие точки на карте с указанием количества жителей заставляют поверить в существование каждого из посчитанных людей с их собственными личными проблемами и судьбами. В данном случае, вероятно, сказались психология человека и программистский гений разработчиков из Introversion, но после появления второй строчки со статистикой погибших в каждом из мегаполисов хочется закрыть Defcon и постараться забыть о том, что видел.



Мир замер в ожидании



Работа над ошибками

FIFA 07



Формула игры

FIFA 06 + 1 год = **FIFA 07**

Максим Капинус

Из года в год мы получаем футбольные симуляторы родом из Канады, и каждый раз спор относительно их качества и реализма начинается сначала. Иногда даже возникает впечатление, что сделать действительно идеальный футсим просто невозможно, но ведь есть опыт наших японских друзей, с таким же постоянством потчующих нас почти великолепными Pro Evolution Soccer. И если последние стремятся максимально походить на реальный соккер, то FIFA изо всех сил стараются догнать PES.

В этот раз изменения вновь приблизили FIFA к заветной цели. Переработанная система поведения мяча сделала его перемещения по полю еще более адекватными, хотя теперь он иногда кажется бумажным. Стычки между игроками заставляют его двигаться аналогично пинбольному сородичу, пока один из спортсменов не совершит достаточно сильный удар, чтобы прекратить этот пинг-понг. Интеллект футболистов по-прежнему находится на довольно низком уровне: уж слишком часто наши подопечные впадают в ступор возле мяча, даже не пытаясь завладеть им.

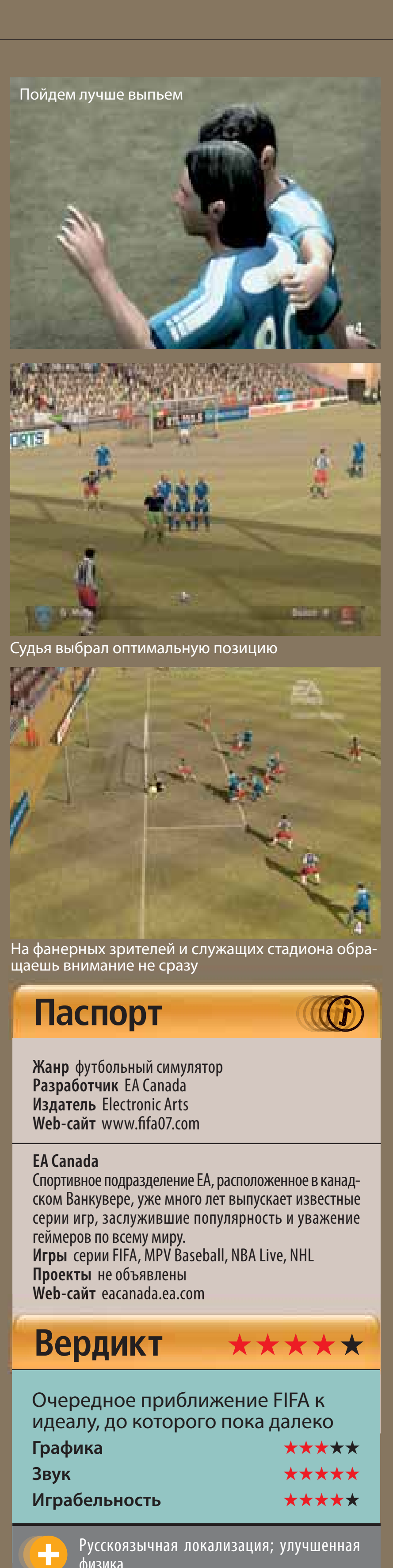

Волшебная бутса

Понимание разработчиками правил и основных моментов в футболе – одна из главных вещей. Казалось бы, в создании FIFA должны участвовать многочисленные эксперты и специалисты, каковые не дадут сплоховать программистам. Подскажут, покажут, где и что надо поправить. Тем не менее некоторые проколы кочуют уже не первый год из одной версии в другую, заставляя в очередной раз сжать кулаки и мысленно выругаться. Ну почему, спрашивается, нельзя делать замены и корректировать тактику между таймами? Закончился первый тайм – будьте добры пройти вот сюда и начать второй: никакой паузы и тренерской работы.

Пасы и удары в принципе смотрятся уже достаточно реалистично, однако такая необходимая вещь в футболе, как пас на ход, выглядит ужасно. Игроки то и дело тормозят своими действиями развивающуюся атаку, пытаясь отдать мяч или в ноги ближайшему коллеге, или же сразу голкиперу в руки. Невольно вспоминаются безукоризненные передачи в PES.

Уделив все свое внимание игровой физике, канадцы, кажется, совсем забросили визуальную часть FIFA. Сказать, что спортсмены на поле выглядят плохо – не сказать ничего, ведь они просто ужасны. Пока идет вязкая борьба, это не так заметно, но крупные планы после забитых голов или при разбирательствах с судьей в полной красе демонстрируют нам уродов, которых EA Canada пытается выдать за футболистов.

Одно из интересных для нас нововведений тем не менее касается совсем не геймплея. В этой версии FIFA имеется русскоязычный интерфейс и, что самое главное, комментаторская работа, выполненная профессионалом своего дела Василием Уткиным. Скажу прямо, впечатление от игры меняется совершенно, когда слышишь привычные «Шева!!!» и «Ну бей же, бей!»



Пойдем лучше выпьем

Судья выбрал оптимальную позицию

На фанерных зрителей и служащих стадиона обращаешь внимание не сразу

Паспорт

Жанр футбольный симулятор
Разработчик EA Canada
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.fifa07.com

EA Canada
Спортивное подразделение EA, расположенное в канадском Ванкувере, уже много лет выпускает известные серии игр, заслужившие популярность и уважение геймеров по всему миру.
Игры серии FIFA, MPV Baseball, NBA Live, NHL
Проекты не объявлены
Web-сайт eacanada.ea.com

Вердикт ★★★★★

Очередное приближение FIFA к идеалу, до которого пока далеко

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Русскоязычная локализация; улучшенная физика

− Менеджерская часть; ошибки в AI; графика

Пересильте себя и оцените

Pro Evolution Soccer 5 **ДПК 12/2005**
Pro Evolution Soccer 4 **ДПК 1/2005**


Джон Ромеро тоже любит гольф


Одежек и амуниции действительно очень много. Есть из чего выбрать

Паспорт



Жанр симулятор
Разработчик Headgate Studios
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.easports.com/tigerwoods07

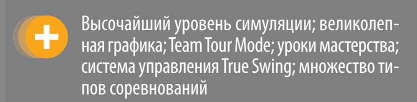
Headgate Studios
Эта американская студия, созданная в 1992 г., приобрела известность благодаря симуляторам гольфа. В 2000-м объединила силы с EA в работе над франчайзом Tiger Woods PGA TOUR.
Игры Front Page Sports Golf, PGA Championship Golf 1999 и 2000, Tiger Woods PGA TOUR 2001–2006
Проекты нет данных
Web-сайт www.headgatestudios.com

Вердикт ★★★★★

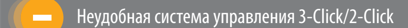


Лучший симулятор гольфа имени лучшего гольфиста планеты

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



\+ Высочайший уровень симуляции; великолепная графика; Team Tour Mode; уроки мастерства; система управления True Swing; множество типов соревнований



– Неудобная система управления 3-Click/2-Click

В гольф можно также поиграть в

Golf King **ДПК 12/2006**
Shot-Online 2006 **ДПК 11/2006**
Albatross 18 Season Two **ДПК 10/2006**

№11/2006 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР ★★★★★ РЕДАКЦИИ

Профи

Tiger Woods PGA TOUR 07

Олег Данилов

Элдрик «Тигр» Вудс – самый титулованный гольфист планеты. Являясь наиболее высокооплачиваемым атлетом в мире, он и зарабатывает намного больше других звезд спорта. В доходах мистера Вудса значатся и отчисления от компьютерных и консольных игр, в названиях которых стоит его прозвище. И в данном случае мы не можем сказать, что «Тигр» получает свои деньги зря, – Tiger Woods PGA TOUR выходит уже семь лет (рекорд для именных игр!) и по-прежнему остается лучшим гольф-симом Галактики.

Первое, на что обращаешь внимание, знакомясь с игрой, – графика. Да, в этом отношении TW PGA TOUR позавидуют даже лучшие из шутеров. Придирчивый осмотр показал наличие всех современных спецэффектов, начиная с шейдерной воды и великолепной густой травы (какой же гольф без настоящей растительности!) и заканчивая реалистичными тенями, качественным, хотя и поддельным HDR, эффектами изменения глубины резкости, угла зрения и т. д. Анимация игроков выше всяческих похвал, более того, для каждого персонажа имеется несколько вариантов проявления эмоций, и выглядят они очень даже неплохо. О прорисовке полей, деревьев с густой растительностью, различных видов почвы и говорить нечего – уровень высочайший.

Но в гольфе важны, в первую очередь, физика мяча и ударов – собственно симуляция игр. Что ж, и здесь все безупречно. Мяч ведет себя именно так, как и должен, при желании можете сравнить с трансляциями реальных турниров – разницы практически нет. В TW PGA TOUR применяется интересная система управления True Swing – удары наносятся движением мыши, и чем равномернее ее перемещение и прямее траектория, тем сильнее и точнее будет удар. Правда, стоит сказать, что подобная технология задействовалась еще киевской компанией Tavex при создании SimGolf в 1995 г. Тем не менее в TW PGA TOUR она работает просто великолепно. А вот стандартные для гольф-симов варианты 3-Click и 2-Click нам не понравились – после True Swing они кажутся крайне неудобными.


Eldrick «Tiger» Woods собственной персоной

Изначально вы умеете наносить только простенькие удары. С ростом характеристик, общих для персонажа во всех игровых режимах, появляются более сложные виды ударов, позволяющие полнее контролировать траекторию полета мяча. Они изучаются в ходе специальных уроков.

В игре два основных режима: *PGA Tour* – в котором вам придется в основном выступать на классических турнирах и строить свою карьеру гольфиста, и *Team Tour* – позволяющий сразиться с лучшими командами мира в менее традиционных матчах. Видов соревнований не просто много, а очень много, есть даже такие редкие, как Skill Competition, Greensome, Bloodsome и др. Представленные здесь поля очень разнообразны и включают как всемирно известные гольф-клубы, так и несколько выдуманных площадок.

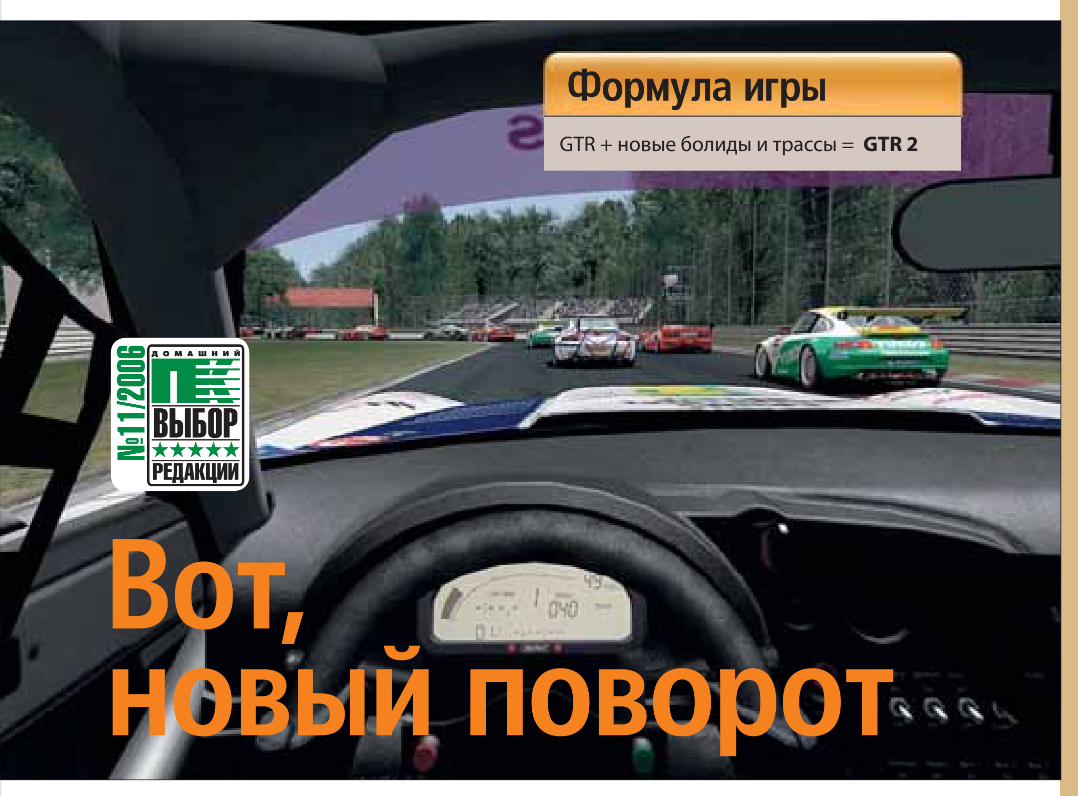
Одним словом, пока в Украине не появилось настоящее поле для гольфа, тренируйтесь в Tiger Woods PGA TOUR 07. Масса удовольствия гарантирована.



Формула игры

Eldrick «Tiger» Woods + True Swing =
Tiger Woods PGA TOUR 07

На склонах Фудзи



Формула игры

GTR + новые болиды и трассы = **GTR 2**



Вот, новый поворот

GTR 2

Максим Капинус

Есть среди нас люди, чьи сердца замирают при словах «Монца», «Феррари», «болид». Они любят скорость и внимательно следят за всем происходящим на кольцевых трассах, где развиваются порой драматические события, участниками которых являются не только водители, но и автомобили. Шведская компания SimBin не размениваеться на выпуск аркадных гонок или псевдосимуляторов. Ее конек – полностью реалистичные хардкорные проекты, отпугивающие любителей Need for Speed.

Большинству игроков обсуждение GTR 2 покажется набором бессмысленных фраз и терминов. Эти многочисленные обороты двигателя, передаточные числа, дифференциалы мало знакомы обычному геймеру. Причем споров по поводу преимуществ или недостатков практически нет, поскольку все обсуждают манеру вождения, изучают различные болиды и трассы, советуются относительно поведения машины на дороге и настроек. К слову, о настройках: посмотрите на скриншот, чтобы понять сложность тонкой регулировки каждого из 144 автомобилей, тщательно воссозданных в GTR 2. Пересадка на другого «коня» чувствуется сразу, с момента поворота ключа и первых звуков двигателя.



Тем не менее в GTR 2 найдется место и для новичков. Профессиональный инструктор готов объяснить основные принципы вождения и специфику кольцевых соревнований – было бы желание учиться. А делать это стоит, поскольку без должной подготовки попытка проехать по трассе закончится очень быстро. Первый же поворот скорее всего окажется фатальным, и незадачливый водитель будет вынужден выруливать с газона. Хорошо, если автомобиль останется целым и гонку можно продолжить. GTR 2 не терпит халатности, тут нужно тщательно изучить трассу, свою машину, тренироваться и тренироваться. Причем начинать лучше с одиночных заездов, а уж потом становиться в строй в режиме чемпионата.

Различная степень реализма существенно влияет на игровой процесс. С первых шагов может показаться, что включение наиболее серьезного *Simulation* всего лишь избавит нас от автоматических помощников в управлении, однако это не так. Поведение болида серьезно меняется, стоит только передвинуть ползунок сложности. Реакция на всевозможные ситуации совершенно иная, и можно говорить о том, что максимальный реализм есть только в *Simulation*.

Так уж получилось, что в момент появления GTR 2 у нас в редакции был руль G25 с коробкой передач и педалью сцепления, и игра оказалась одной из немногих, где эти функции поддерживаются в полной мере. Тем не менее отметим: обратная связь способна навредить тем, кто уже имеет реальный опыт вождения спортивных автомобилей.

Почувствуйте себя профессионалом



ToCA Race Driver 3 **ДПК 4/2006**
GT Legends **ДПК 12/2005**



Один неверный клик...



Когда едешь последним, как-то спокойнее



Кто-то из нас едет не туда

Паспорт

Жанр автомобильный симулятор
Разработчик SimBin Development
Издатель 10Tacle
Дистрибьютор в Украине «Одиссей»
Web-сайт www.10tacle.com/gtr-game

SimBin Development
Шведская студия основана не так давно, но уже заслужила репутацию серьезной компании, выпускающей реалистичные автомобильные симуляторы. Взгляните на список, и вы все поймете.
Игры GTR – FIA GT Racing Game, GT Legends
Проекты не объявлены
Web-сайт www.10tacle.de

Вердикт ★★★★★



Для тех, кто понимает

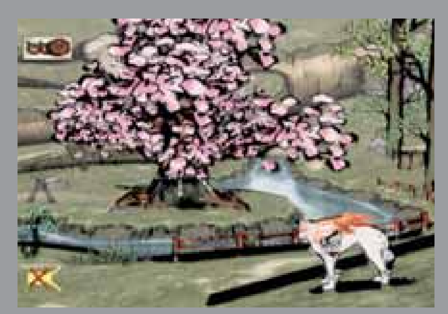
Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Локализация	★★★★★

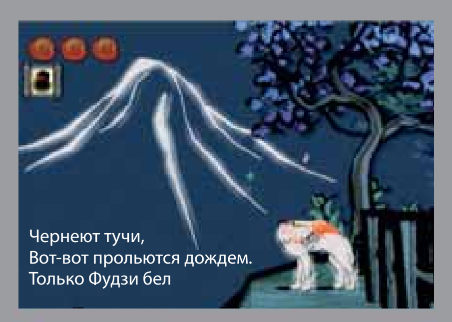


\+ Реалистичная физика; лицензированные трассы и болиды

− Проект не для всех


Та самая Celestial Brush в действии


Какой же японский рисунок без цветущей сакуры…


Чернеют тучи,
Вот-вот прольются дождем.
Только Фудзи бел

Паспорт 

Жанр action/adventure
Разработчик Clover Studio
Издатель Capcom
Web-сайт www.capcom.com/okami

Clover Studio
Японская компания-разработчик (офис в Осаке), основанная в 2004 г. За два года успела выпустить четыре игры и… закрыться. Похоже, создателям необычных проектов живется несладко не только на ПК.
Игры Viewtiful Joe, Viewtiful Joe 2, God Hand
Проекты отсутствуют
Web-сайт www.cloverstudio.co.jp

Вердикт 

Великолепная дизайнерская работа плюс очень приятный игровой процесс

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★

 Потрясающий арт; необычные идеи, заложенные в геймплей; интересные боссы

 На освоение кисти может уйти некоторое время; бои с рядовыми противниками выглядят довольно однообразно

Знаете ли вы, что 

В переводе с японского «ками» означает «божество», а «ооками» – «волк»



Paint it black

Okami

Сергей Светличный

Ярких и оригинальных игр в последнее время выходит мало даже на консолях – тем отраднее видеть, что на почти уже отжившей свое PlayStation 2 все-таки продолжают появляться столь неординарные проекты.

В Okami необычно все, даже сюжет. Согласитесь, спасать мир должен соответствующий персонаж – эта работенка не для крестьянина от сохи и вообще не для человека. Как насчет сыграть за… верховную богиню синтоизма – Аматерасу, вселившуюся в памятник волку, который, согласно легенде, сто лет назад спас деревню от некоего мифического чудовища? Не спешите удивляться, дальше будет больше.

Одно из главных достоинств Okami – это графика. В плане производительности PlayStation 2 уже давно и безнадежно отстала от современных игровых платформ, поэтому единственно возможный способ получить на ней красивую картинку – назначить ответственным за внешний вид игры не программиста движка, а дизайнера проекта. Благодаря такому подходу мир Okami выглядит будто сошедшим с пастельного рисунка, выполненного в традиционном японском стиле. Скорее всего, конечно, в основе данного эффекта лежит древний cel-shading, однако его реализация здесь просто поражает; причем со временем первое впечатление не ослабевает – игра и через 10–20 часов геймплея радует глаз так же, как и во вступительном ролике.

Но графика в Okami – не просто внешний вид. Это, как ни странно, еще и часть геймплея. Необычному персонажу против необычного противника необходимо необычное оружие. Хоть в одном из роликов мы и видим, что волчица, как ни странно, вполне сносно управляется с мечом в зубах, однако… обыкновенная кисточка художника (которая в Okami называется Celestial Brush – Божественная Кисть) оказывается гораздо более действенным оружием, нежели холодная сталь клинка. Одним касанием кисти к «полотну мира» Аматерасу может заставить дуть ветер, превратить ночь в день, срубить дерево или, наоборот, заставить его цвести… И конечно, Божественная Кисть отлично справляется с многочисленными врагами. На поле битвы взмахом кисточки можно рассечь противника надвое не хуже, чем традиционным мечом, а нарисованный кружочек с воткнутым в него «фитилем» через секунду взорвется как самая настоящая бомба.

Если же абстрагироваться от таких «художеств», то в остальном Okami – это достаточно традиционный action/adventure с ролевыми элементами, основной сюжетной линией и системой побочных квестов. Побеждая врагов, мы зарабатываем деньги, на которые можно покупать разные полезные вещи, а помогая местным жителям – получаем взамен их «веру», благодаря чему увеличивается могущество нашей богини (если говорить более привычными терминами – набираем очки опыта, на которые улучшаем немногочисленные характеристики вроде здоровья, запаса чернил и т. д.).

Мир в Okami достаточно велик, к тому же вам почти всегда разрешается возвращаться в уже посещенные локации (например, чтобы заняться выполнением побочных миссий), поэтому игра не производит впечатления линейной и даже дает право поклонникам говорить, что это RPG в духе классической «Зельды».

Конечно, Okami нельзя назвать идеальной игрой, и при желании в ней можно найти к чему придраться (например, бои с обычными противниками выглядят несколько монотонно), однако все мы знаем, что идеала не существует, и придраться можно вообще к чему угодно. Правда же заключается в следующем: Okami – одна из самых ярких игр 2006 года и, вполне вероятно, что на этой платформе проектов такого уровня уже не будет.

Формула игры

Синтоизм + кисточка для рисования = **Okami**



Формула игры

Гольф + RPG + онлайн =
Shot-Online 2006

Олег Данилов

Как было обещано в прошлом номере, сегодня мы расскажем о конкуренте Albatross 18, еще одном онлайн-гольфе с ролевыми элементами и оплатой дополнительных предметов экипировки путем микроплатежей – Shot-Online.

На самом деле эти два проекта абсолютно не конкурируют друг с другом, хотя игроки, попробовавшие оба, до сих пор спорят, какой из них лучше. Основное отличие – реалистичность Shot-Online в противоположность намеренной фэнтезийности и упрощенной физике в Albatorss 18. Конечно, SO не может тягаться с Tiger Woods PGA Tour Golf 07, обзор которой также размещен в данном номере, но поведение мяча здесь больше соответствует физическим законам и загнать его в лунку ох как непросто. Опять-таки никаких суперударов, пылающих мячей и магических зелий здесь нет. Зато по мере игры накапливается усталость, влияющая на точность и силу ваших ударов.

Комната ожидания оформлена в виде небольшого загородного гольф-клуба. Вы можете походить по улицам этого «городка», пообщаться с другими геймерами, прикупить новые вещи и предметы (из тех, что продаются за внутриигровую валюту), которых, надо сказать, огромное множество. Можно взять уроки игры в гольф, улучшить собственную амуницию (на манер заточки оружия в RPG), создать гильдию и отдохнуть после матча – посидеть на лавочке, понижая уровень усталости. В отличие от Albatross 18 в SO значительно больше типов соревнований. Кроме стандартных *Stroke, Match, Foursome Match* (члены команд по очереди бьют по одному мячу), имеются *Scratch* – с выплатами за хорошие удары после каждой лунки, *Skins* – игра на ставки, *Four-ball Match* (партнеры играют отдельно, а очки суммируются) и *Mastery* – матч без подсказок и возможности оценить место падения мяча для гольфистов высокого уровня. Выбор полей в Shot-Online богаче, чем в Albatross 18, да и новые появляются часто. В SO регулярно (два раза в месяц) проводятся разнообразные турниры с серьезным призовым фондом, мало того – порой это реальные деньги, а не внутриигровая валюта.

В плане графики Shot-Online несколько уступает Albatross 18 и выглядит абсолютно невыразительно на фоне суперсовременного Tiger Woods PGA Tour Golf 07. Что поделать, она была выпущена в Корее еще в 2004 г. Довольно бедно и аудиомузыкальное оформление. Для онлайн-игры это, конечно, простительно, но однообразная мелодия очень напрягает, особенно в случае длинной партии.

Shot-Online генерирует просто смехотворные 300–400 KB трафика в час, зато с ужасающей скоростью пожирает ваше время. Партия с тремя противниками на поле в 18 лунок запросто может растянуться на 4–5 часов. И не говорите, что мы вас не предупреждали.

Другие гольфы этого номера

Tiger Woods PGA Tour Golf 07 **ДПК 11/2006**
Islands Mini Golf **ДПК 11/2006**
Toy Golf **ДПК 11/2006**

Паспорт

Жанр MMOG
Разработчик/издатель OnNet
Web-сайт www.shot-online.com

OnNet
Сеульская компания, с 1996 г. занимающаяся созданием корейских и японских развлекательных интернет-сетей и порталов. В 2004 г. выпустила MMOG Shot-Online. Сейчас разрабатывает и издает другие онлайн-игры.
Игры проекты для мобильных телефонов
Проекты Qpang
Web-сайт www.onnet.co.kr

Вердикт ★★★★★

Сложнее не всегда лучше. Хотя мы рекомендуем попробовать

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


Большой выбор полей, типов игры и амуниции; доброжелательное сообщество; регулярные турниры; бесплатность основного контента


Устаревшая графика; слабое аудиовизуальное оформление


Отдыхая после матча, можно и пообщаться с друзьями


Городок – достаточно оживленное место


Nice shot!

О, лунные эльфы…

ArchLord

Олег Данилов

Корея заявляет свои права на мировое господство. Постепенно подсаживая человечество на MMOG национального производства, эта страна через некоторое время сможет диктовать условия державам большой семерки. Ведь никакой, даже самый радикальный правитель не захочет, чтобы в один далеко не чудесный день все игровые серверы ушли в down.

Это, конечно, шутка, но, как говорится, в каждой шутке есть доля правды. Количество глобальных многопользовательских игр с лейблом Made in Korea на коробке стремительно увеличивается. Продукты производства США и Европы можно пересчитать по пальцам одной руки, в то время как имя корейским – легион. Мало того, европейские и американские компании, неспособные сами придумать что-либо увлекательное, начинают продвигать на ведущих рынках разработки дальневосточных программистов. ArchLord, за дистрибуцию которой взялась небезызвестная Codemasters, – одна из таких игр. Есть, правда, небольшая разница: в Корее ArchLord – бесплатная MMOG с системой микроплатежей, в Европе же взимается традиционная абонплата – 13 евро.

Итак, что же нам предлагают за данную сумму? Достаточно примитивную, хотя и вполне симпатичную MMOG, с развитой системой PvP и клановых войн. Основная фишка игры – возможность на месяц стать единовластным правителем мира Chantra. Персонаж, который с помощью своей гильдии (в одиночку справиться с эпическим квестом абсолютно нереально) выполнит ряд весьма сложных заданий, получит в собственность крепость и победит в войне сильнейших кланов, станет тем самым Архлордом, давшим название игре. Данный персонаж на месяц наделяется уникальными, очень мощными спецспособностями, возможностью изменять налоги, управлять погодой, вызывать стихийные бедствия и пр. и пр. Привлекательно, конечно, вот только есть опасения, что воевать и устанавливать правила на сервере будет несколько могучих гильдий, а небольшим группам или одиночкам ничего не светит.

PvE в ArchLord достаточно однообразный, и ничего сверхординарного из себя не представляет. Цепочка квестодатель–монстры–квестодатель–уровень очень быстро становится рутиной. Тем более что параметры персонажей повышаются автоматически, доступные умения тоже не блещут особым разнообразием, да и амуниции здесь не так уж и много. Опять-таки абсолютно нерегулируемый PvP делает игроков невысоких уровней совершенно беззащитными перед охотниками за головами. Получить нож или файербол в спину, истребляя монстров, обычное дело – так что хочешь не хочешь, приходится сбиваться в группки. Впрочем, PK тоже редко ходят в одиночку.

Из ремесел в игре присутствуют только охота, приготовление пищи и алхимических зелий. Все компоненты добываются из тушек поверженных врагов, а полученные блюда и настойки позволяют существенно изменить параметры героя и даже его внешний вид, превратив персонажа в какого-нибудь мощного монстра.

В мире Chantra сошлись в конфликте три расы – люди, орки и лунные эльфы. Для рас



Атака клонов



Поиграем в тетрис?


Легким движением руки кавайная девочка превращается в мерзкую паучиху


Орочий балет – это страшно


Дай-ка я обниму тебя, малышка…

заданы определенные классы, надо сказать, очень предсказуемые и стандартные, причем, и это весьма необычно, для каждого строго определен пол персонажа. Так и получается, что среди лунных эльфов абсолютно нет мужчин – только девочки совершенно кавайного вида. А среди орков почти отсутствуют женщины, хотя один из классов подразумевает аватаров слабого пола. Да, кстати, героев, способных лечить себя и соратников, в ArchLord нет, что, надо сказать, странно. Зато система использования *healing/mana potion* автоматизирована – выставьте бегунок на необходимый уровень и ваш альтер эго будет проглатывать бутылочки автоматически, как только количество жизни или магической энергии упадет ниже заданного числа.

Генератор персонажей не может похвастаться разнообразием параметров, поэтому «атаки клонов» здесь – обычное дело. Впрочем, все герои и большинство монстров выглядят очень стильно, даже при том, что на их создание ушло не так уж и много полигонов. Вообще же картинка, выдаваемая ArchLord, на удивление неплоха как для движка Renderware, новые версии которого уже давно не продаются сторонним разработчикам. Недостаток спецэффектов и полигонов авторы компенсируют оригинальным дизайном городов, окружения, монстров и персонажей. Кавайные лунные эльфы, брутальные орки, потешные существа младших уровней и весьма навороченные противники постарше – явно чувствуется корейский стиль (см. Lineage). Особого внимания заслуживают музыкальные композиции. Исполненные Лондонским симфоническим оркестром мелодии просто великолепны и, что самое главное, отлично ложатся на игровую канву и идеально подходят каждой из рас. Браво!

Если бы европейская версия ArchLord, как и корейская, осталась условно-бесплатной, мы, не задумываясь, предложили бы вам попробовать эту MMOG. Но, увы, в данном случае лучше подыскать более дешевую альтернативу.

Другие корейские MMOG 

Fly for Fun **ДПК 10/2006**
Hero Online **ДПК 9/2006**
Silkroad Online **ДПК 3/2006**
Lineage 2: The Chaotic Chronicle **ДПК 4/2004**


По прозвищу Diablo…


600-й мира ArchLord

Паспорт 

Жанр MMORPG
Разработчик NHN Games
Издатель Codemasters Online Gaming
Web-сайт www.archlordgame.com

NHN Games
Один из крупнейших в Корее производителей онлайн-игр, в первую очередь flash и freeware, создающий игровые порталы по всей Восточной Азии. Недавно был открыт и офис в США, а также выпущены несколько больших MMOG.
Игры Arado Senki, Cool ni Basketball Freestyle, Famista Online, Han Game Casual Game, Hangame
Проекты BOTS
Web-сайт www.nhnusainc.com

Вердикт 

Если вы любите корейские MMOG – вперед. Если не очень – ищите бесплатные аналоги

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★

+ Отличная графика для такого старого движка; стильные персонажи; потрясающая музыка; система правителей

– Нерегулируемый PvP; однообразный геймплей

Формула игры

(Эльфы vs. Орки) × Корея = **ArchLord**

Новинки shareware и freeware

Олег Данилов

В этом обзоре shareware-игр всего одна Zuma, один Arcanoid и один match-3. Чудо из чудес! Зато целых четыре «Выбора редакции» и масса абсолютно бесплатных проектов. Октябрь порадовал нас отличными shareware и freeware-игрушками, которые по оригинальности и аддиктивности геймплея запросто дадут фору любому проекту класса ААА. Кстати, по тиражам они легко обгоняют своих «больших» родственников, например, та же Bejewel разошлась по миру в 10 млн экземпляров! Да и объем рынка загружаемых игр день ото дня растет, не зря на такой метод распространения обратили внимание и производители next-gen-консолей.

Zwok

★★★★★

Разработчик Sony Computer Entertainment Europe
Объем online flash
Адрес загрузки zwok-game.com/en_GB/



Эта простенькая онлайн-игра на некоторое время парализовала работу редакции. SCEE сделала отличную забаву для любителей «Червяков». В отличие от классических Worms здесь команды совершают ходы одновременно, а выбор оружия ограничен, что заставляет оттачивать тактическое мастерство и учиться точно стрелять. При создании учетной записи вы выбираете одну из команд – Blooz или Grienz, а при начале сражения сервер сам определяет для вас партнеров и противников. У игры всего два недостатка – отсутствие полноценного чата и ограниченное количество арен. Зато азарта и фана здесь в избытке. К тому же и графическое оформление хоть и простенькое, но весьма стильное.

Goliath

★★★★★

Разработчик Level 11 Games
Объем 102 MB
Адрес загрузки www.goliathgame.com/_media/goliath_installer.exe

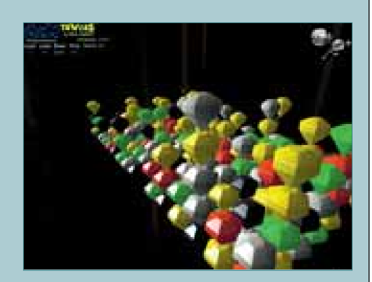


Goliath – дипломный проект группы студентов из Окланда (Новая Зеландия) – выиграла престижную награду 2006 Independent Games Festival. Игра, созданная за шесть месяцев с помощью только бесплатных средств разработки, визуально напоминает... Ex Machine и заточена под мультиплеер, хотя имеется и однопользовательская часть с ботами. Задача геймеров – захватив и удерживая два топливохранилища, провести 20 бензовозов от одной АЗС до другой. Мешать вам будет «Голиаф» – неуязвимый танк титанических размеров с массой пушек, ракетных установок и пулеметов, выпускающий к тому же сонмы беспилотных аппаратов. Дизайн игры и сам «Голиаф» впечатляют.

Gem Towers

★★★★★

Разработчик Paul Varney
Объем 3,7 MB
Адрес загрузки www.paulvarney.com/GemTowers.zip



Казалось бы, что можно изобрести в поджанре match-3? Количество игр такого плана исчисляется тысячами (кстати, знаменитая Bejewel была продана тиражом около 10 млн экземпляров!), и они мало чем отличаются одна от другой. Впрочем, это нисколько не смутило автора Gem Towers, решившего добавить в match-3 третье измерение. Это простое решение кардинально изменило геймплей. Ведь теперь у каждого элемента стало не восемь, а целых 26 «соседей», с которыми он может поменяться местами. Не останавливаясь на достигнутом, Пауль создал генератор уровней, сделав игру бесконечной. Единственная проблема Gem Towers – слабое аудиооформление и не самое удачное освещение 3D-сцены.

Islands Mini Golf

★★★★★

Разработчик DanLabGames
Объем 9,6 MB
Адрес загрузки danlabgfiles.propagation.net/islands.exe

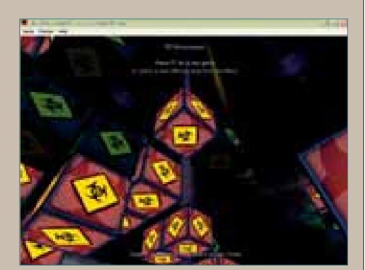


Тем, кто не может позволить себе Albatross 18 или Shot Online, а в чем-то типа Tiger Woods PGA Tour показывает удручающе низкие результаты, стоит потренироваться в мини-гольфе. Благо подобных проектов сейчас выходит предостаточно. Islands Mini Golf – одна из таких игр – звезд с неба не хватает, но в целом выглядит вполне симпатично. Особенно стоит отметить интересную идею по объединению мини-гольфа и пинбола. Поля, оформленные в различном стиле (всего 5 полей, естественно, по 18 лунок), достаточно интересны и необычны. А вот графика и звуковое оформление в Islands Mini Golf подкачали, хотя для детской игры яркие цвета и простые объекты скорее плюс, чем минус.

3D Minesweeper

★★★★★

Разработчик Paul Varney
Объем 5,2 MB
Адрес загрузки www.paulvarney.com/3dMinesweeper.zip



Еще одна работа Пауля Варни, предшественница Gem Towers, так сказать, проба пера. Опять-таки решение по улучшению классической Minesweeper – любимейшей игры всех секретарш – было простым: добавить третье измерение. Теперь простенький «Минер» стоит предлагать не секретаршам, а менеджерам высшего звена как тест на профпригодность. Если на начальных уровнях сложности перед нами все тот же 2D-Minesweeper, только рендеренный в 3D, то уже начиная со Skilled поле становится многослойным вплоть до пяти слоев на уровне Grandmaster. Скажем прямо, играть очень тяжело, и партия может затянуться на несколько часов. Если хотите бросить вызов собственной логике и интуиции – милости просим.

Toblo

★★★★★

Разработчик DigiPen (USA) Corporation
Объем 25,9 MB
Адрес загрузки toblo.csnation.net/download.html



Многие independent-разработчики стали использовать реалистичную физику, благо появились бесплатные движки такого рода. Toblo – сетевой шутер, CTF и sandbox, визуально напоминающий знаменитую Darwinia: те же нарочито простые геометрические формы (кубы и параллелепипеды) и однотонные заливки. Вместо оружия вы, ваши соратники и противники вооружены «кирпичами» – строительными блоками, из которых построен весь уровень. Разрешается разрушать все предметы окружения и использовать их вместо оружия. Как уже говорилось, физика здесь реалистичная, так что выглядит и играется этот очень оригинальный CTF просто изумительно. Потренируйтесь с ботами и попробуйте сразиться по сети.

Invalid Tangram

★★★★★

Разработчик Goose Games
Объем 1 MB
Адрес загрузки www.goosey.org/invalidtangrambeta/InvalidTangram_Setup1110.exe



Стилизованный под старые shmup (shoot'm up) Invalid Tangram на самом деле не совсем обычный шутер. Скорее, это смесь одноэкранного shmup и... цветного тетриса. Ваши противники, сложенные из элементов Tangram фигурки (очень, кстати, похожие на классические, из Alien Invasion), после уничтожения превращаются в квадратные блоки, падающие на землю. Собирая несколько элементов одного цвета вместе и абсорбируя их, вы получаете временный апгрейд своей боевой машины. К слову, апгрейды можно объединять, создавая убойные комбо. Скорость игры высока, а противников много. Звуковое и визуальное оформление Invalid Tangram близко к проектам начала 80-х годов прошлого века.

Atlantis Sky Patrol

★★★★★

Разработчик Big Fish Studios
Объем 28,4 MB
Адрес загрузки www.bigfishgames.com/downloads/atlantisskypatrol/download.html



Ни один из наших обзоров shareware-проектов не обходится без продуктов Big Fish Studios и клонов Zuma. На сей раз обе характеристики относятся к Atlantis Sky Patrol. Пожалуй, это самый интересный вариант Zuma в 2006 г. Учитывая опыт разработчиков, можно даже не сомневаться в высочайшем уровне графики, звукового оформления и геймплея. Из нововведений – возможность повышать свои параметры, как в RPG, необходимость уничтожать не только бегущие по лабиринту цветные змейки, но и стационарные шары, прикрытые защитой, а также бонусные раунды и несколько оригинальных power-up. Всем любителям Zuma настоятельно рекомендуем.

LEGO Bricktopia

★★★★★

Разработчик Large Animal Games
Объем 11,7 MB
Адрес загрузки www.largeanimal.com/games/deluxe/lego-bricktopia

№11/2006 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР РЕДАКЦИИ



В дополнение к LEGO Star Wars 2, обзор которой смотрите в данном номере «ДПК», вот вам еще одна игра с кубиками и опять-таки по знаменитой лицензии – LEGO Bricktopia. По нашему мнению, это лучший арканоид со времен хитовой Ricochet. Вам придется не только разбивать стены и собирать бонусы, но и ловить кубики LEGO, увеличивая таким образом размер ракетки. А на бонусных уровнях собирать из падающих кубиков здания, открывая дополнительные уровни, зарабатывая жизни и т. д. Из других нововведений стоит отметить изогнутые внешние стены, отражающие мячи, возможность наносить ракеткой сильные удары и весьма интересный метод сброса power-up. Всем любителям арканоидов играть обязательно.

Toy Golf

★★★★★

Разработчик Ninai Games
Объем 60,5 MB
Адрес загрузки www.bigfishgames.com/downloads/toygolf/index.html



Еще один мини-гольф в нашем обзоре. Мы уже привыкли к гонкам на маленьких заводных машинках по кухонным столам, полкам, креслам и т. д. и даже повоевать в игрушечном мире успели (см. Refuse), а вот подобного мини-гольфа не припомним. Поля, проложенные по столовой, детской комнате, кухне, ванной и т. д., очень сложны, так что не пытайтесь проскочить их с разгону. Твердая рука, точный глазомер и смекалка обязательны для гольфиста. Вообще-то из Toy Golf можно было бы сделать отличную игру класса А, скажем для Nintendo DS, если бы полей было побольше (сейчас всего девять), а графика – хоть немножко поярче. Впрочем, дополнительные полигоны тоже не помешали бы.

«Аванпост галактики» Outpost Kaloku



Жанр экономическая стратегия
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Честно говоря, трудно определить возрастной рейтинг для данной игры – она будет интересна как взрослым, так и детям. Решение очень простое, но в то же время элегантное – на краю галактики находится маленькая станция (аванпост), и геймеру предстоит заняться ее развитием, чтобы выполнить поставленные цели. Игра станет идеальным способом отдохнуть вечером после трудного дня, понаблюдать за смешными мордашками инопланетян и попробовать удовлетворить их запросы. Но, к сожалению, она слишком коротка, всего лишь 14 миссий.

Локализация выполнена просто идеально, лучше даже и не придумаешь. Перевод сделан с изрядной долей юмора, актеры озвучили персонажей чудесно, и зачастую складывается впечатление, что это не игра, а хороший, добрый и смешной мультфильм, в котором мы принимаем самое непосредственное участие.

«Анк» Ankh



Жанр адвентюра
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Раньше значительная часть приличных европейских адвентюр разрабатывалась во Франции. Похоже на то, что первенство в этой области вознамерилась отобрать Германия, студии которой делают все больше и больше действительно симпатичных проектов.

«Анк» – одна из таких игр. И хотя в первую очередь она рассчитана на подростковую аудиторию, приятный арт, добрый юмор, эпизоды, пародирующие классику адвентюрного жанра, доставят удовольствие и взрослым любителям побродить по экзотическим локациям, разгадывая головоломки. Кстати, в титрах мы обнаружили благодарности великим Рону Гильберту (Secret of Monkey Island) и Тиму Шаферу (Grim Fandango), так что можем утверждать: разработчики черпали вдохновение в играх «Золотого века адвентюр».

Локализация выполнена аккуратно и весьма качественно по всем параметрам – от удачного подбора шрифтов до неплохой игры актеров, озвучивавших персонажей.

«Винни: медовый пир» Piglet's Big Game

Жанр детская адвентюра
Издатель «Одиссей»
Локализатор troll.ru
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

«Новый Диск» продолжает выпускать локализованные версии диснеевских детских продуктов. «Винни: медовый пир» – одна из таких игр. Традиционно русификация была поручена корифеям из troll.ru, и они не только великолепно перевели всю игру, но и подготовили отличное адаптированное руководство пользователя. А озвучивали проект те же актеры, которые работали над русскими версиями мультфильмов Винни. Браво! Впрочем, как обычно. Единственный вопрос: как Piglet (т. е. Пятачок) превратился в Винни-Пуха?

Сама же игра представляет собой достаточно простенькую рисованную адвентюру для детей 4–6 лет с узнаваемыми персонажами. Кролик готовит суп для всех друзей, а так как обитатели леса не очень торопятся ему на помощь, работу берется выполнить Пятачок (Хрюня, по версии авторов локализации). «Медовый пир» проходится достаточно быстро, впрочем, здесь имеются несколько мини-игр и пара креативных заданий.

«Виртуальный экспресс» Virtual Railroad Models Release 3



Жанр симулятор строительства железной дороги
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Виртуальный экспресс – весьма неоднозначная игра. По сути это плоский редактор, чем-то отдаленно напоминающий инженерные системы проектирования. Игроку предлагается вспомнить детство, времена, когда мечтой каждого ребенка была железная дорога. И вот теперь мечты сбылись – появилась возможность построить в конструкторе настоящую железную дорогу, спроектировать вокзалы и станции, рассадить вокруг деревца, поставить на рельсы поезд, а затем понаблюдать за тем, как он движется.

Локализация выполнена отлично, нет ни малейшего момента, к которому можно придраться: шрифт качественный и удобочитаемый, зачастую складывается впечатление, что при переводе использовался словарь железнодорожных терминов.

«Война миров: Вторжение в Нью-Йорк»

War Worlds Invasion



Жанр first person shooter
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

War Worlds Invasion поражает своей убогостью буквально с первых же секунд знакомства. Во-первых, графическое оформление игры находится где-то на уровне Half-Life 1998 года выхода. Во-вторых, дизайн миссий (хотя так их можно назвать с большой натяжкой) невыносимо ужасен. В-третьих, искусственный интеллект здесь попросту отсутствует. Добавьте сюда еще отвратительные скриптовые сценки, невнятное аудиооформление (звук, к слову, может работать некорректно), и вы поймете, что к «Войне миров: Вторжение в Нью-Йорк» лучше не приближаться на расстояние пушечного выстрела.

Что касается локализации, то к ней никаких претензий попросту нет. Скупые фразы, которые очень редко выдавливают из себя персонажи, и немногочисленные текстовые надписи отлично переведены на русский язык.

«Космическая станция» Space Station Sim



Жанр экономический симулятор
Издатель 

Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Каких только симов нам не пришлось увидеть в последнее время: геймерам предлагалось и проследить за жизнью семьи, и побывать в тюрьме, и почувствовать себя актером, и вот теперь еще и слетать в космос и поработать на космической станции.

Игра создавалась в сотрудничестве с NASA, так что в достоверности названий и изображений сомневаться не приходится. К сожалению, «Космическая станция» выглядит не настолько хорошо, как хотелось бы, но в любом случае своих приверженцев она найдет.

Локализация от «1С» как всегда выполнена хорошо, единственным минусом, правда, довольно существенным, является подбор шрифта – он очень плохо читается, мешает сосредоточиться на игре и постоянно лезет в глаза. В остальном же никаких претензий нет – голоса актеров звучат приятно, а интонации правильные.

«Твоя железная дорога»

Trainz Railroad Simulator 2006



Жанр железнодорожный симулятор
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

На сегодняшний день не так уж и много железнодорожных симуляторов, и «Твоя железная дорога» – это глоток свежего воздуха. Имеется два режима игры – в изометрической проекции с возможностью отдавать указания машинистам для начинающих и полная свобода действий по управлению локомотивами для опытных геймеров.

К сожалению, локализация выполнена, мягко говоря, плохо. Описание железнодорожных знаков сделано кое-как, шрифт подобран отвратительно и практически нечитаемый, вообще не переведены радиопереговоры с диспетчером (без которых в режиме симулятора обойтись невозможно). Да и в целом на русском языке от силы 30% всех текстов, часто встречаются английские названия станций и технические термины.

В общем, «благодаря» такой работе над переводом играть в «Твою железную дорогу» как в симулятор попросту невозможно.

«Bratz. Рок-звездочки» Bratz: Rock Angelz



Жанр детская адвентюра
Издатель «Одиссей»
Локализатор troll.ru
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

К куклам Bratz можно относиться по-разному, однако отрицать то, что в отличие от выхолощенной и устаревшей Барби они пропагандируют современный и стильный образ жизни, нельзя. Продукты MGA Entertainment соперничают с творениями Mattel не только на полках магазинов, но и на экранах мониторов. Ведь главные вредины в новой адвентюре для девочек Bratz: Rock Angelz до неприличия похожи, правильно, на кукол Барби. По сути перед нами простенький квест со встроенными мини-играми, и, конечно же, здесь имеются дополнительные наряды для ваших подопечных. Графика звезд с неба не хватает – трехмерные модельки с весьма слабой анимацией и пререндеренные задники.

Локализация от troll.ru, в которой участвовали девушки из группы «Сливки», в целом неплоха. Но длинные фразы порой обрезаются, что не очень приятно. Зато переведены практически все текстуры и газетные вырезки.

Evolution GT



Жанр микс
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★☆

Ранее мы уже давали оценку оригинальной Evolution GT, которая на поверку оказалась чуть обновленной и улучшенной версией SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo. Теперь пришла пора локализации. Для тех, кто все пропустил, напомним: Evolution GT – оригинальный микс гоночной аркады и ролевой игры, в которой, побеждая в заездах и проводя успешные маневры, вы получаете очки опыта, расходуемые на улучшение характеристик гонщика.
Evo GT может похвастаться более разнообразным парком машин (есть даже Pagani Zonda и Bugatti EB 110), а также аркадной реализацией эффектов аквапланирования и атаки из аэродинамического мешка.

Локализация в этом случае заключалась не только в переводе меню, но и в продаже рекламы на виртуальных трассах. Кстати, среди щитов мы заметили лого нашего F1 Racing. Озвучка вступительного слова чемпиона BTCC и ETCC Габриэля Таркуини неплохая, вот разве что голос актера на протяжении короткой речи несколько раз меняется.



«Praetorians: во славу империи» Praetorians

Жанр стратегия реального времени
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★★

Хотя Praetorians вышла почти три года назад, она до сих пор остается одной из лучших RTS на древнеримскую тематику (не считая более поздней и совершенно другой по жанру Rome: Total War). Pyro Studios, без сомнения, создала шедевр и доказала, что не Commandos едиными она может пленить сердца игроков. Интереснейшая кампания, неплохой искусственный интеллект, различные способности юнитов и варианты формаций, великолепно срежиссированные видеоролики и невероятной красоты музыкальное оформление – ну разве не прелесть? Правда, графика на сегодня уже не является откровением, хотя и выглядит вполне приемлемо.

Локализация от «Нового Диска» оказалась не менее достойной, чем сама игра. Тексты и озвучка отлично переведены на русский язык. Вот только интонация комментатора, как нам кажется, несколько не сочетается с общей атмосферой Praetorians.

«SCAR – Спортивная команда Альфа Ромео» Squadra Corse Alfa Romeo



Жанр аркадные гонки
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★☆☆☆

Итальянская студия Milestone раз в год выпускает гоночную аркаду. Оригинальная SCAR, посвященная машинам марки Alfa Romeo, вышла в Европе в мае прошлого года. С тех пор появилась даже улучшенная версия этой весьма необычной гонки с элементами RPG – Evolution GT. И наконец-то недавно подоспела локализация SCAR. Напомню: основное отличие последних игр Milestone от обычных автоаркад – наличие параметров водителя и разнообразной амуниции, изменяющей его характеристики. В итоге получается почти что Diablo от автогонок. Увы, на сегодня графика SCAR уже не впечатляет, да и многие недостатки, исправленные в Evolution GT, немного напрягают.

Казалось бы: что может быть проще локализации игры подобного плана... Увы, русификаторы дали маху. Перевод весьма топорный и прямолинейный, такое впечатление, будто работала программа, а не человек. Да и некоторые сленговые словечки выглядят здесь чужеродно.

«Shattered Union. Захват США» Shattered Union



Жанр пошаговая стратегия
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Около года назад мы поставили классической пошаговой wargame Shattered Union заслуженную «четверку». Так как за прошедшее время новых игр подобного плана не появилось (что, в общем-то, объяснимо), оценка проекта остается неизменной. Напомню: нам, командуя одной из фракций развалившихся на независимые государства США или миротворцами Европейского союза, предстоит захватить всю территорию страны, в том числе повоевать с русскими. Shattered Union – достаточно сложный wargame с некоторыми интересными находками и возможностью играть от обороны. Опять-таки заслуживают уважения сеттинг и сюжет. Настоятельно рекомендуем познакомиться с проектом поклонникам жанра.

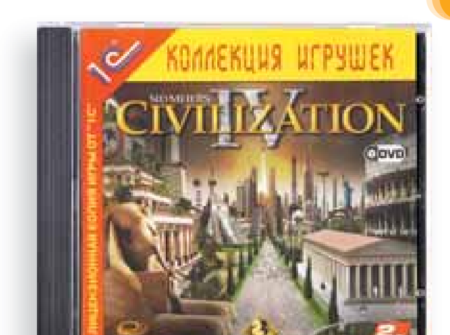
Тем более что перевод весьма неплох. Озвучены вступительный ролик и все обучающие уроки. Собственно внутриигровых текстов здесь немного, и особых ошибок и опечаток мы в них не обнаружили.

«ShellShock: Вьетнам '67» ShellShock: Nam '67

Жанр action
Издатель «Одиссей»
Локализатор «CrazyHouse»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

ShellShock является своеобразной пародией на Vietcong (хотя авторы этого и не хотели). Здесь вам встретятся крохотные уровни с плохим дизайном, сонм скриптов, по зову которых вьетконговцы немедля выскакивают из-за укрытий, и десяток скучных миссий. В графическом плане игра также не получилась – даже два года назад слабые текстуры и простенькие модели персонажей говорили о том, что разработчики не совсем осведомлены об уровне развития современных технологий. Кроме того, не стоит забывать о глупом искусственном интеллекте и далеко не лучшем звуковом оформлении.

Локализация от «CrazyHouse» оказалась достаточно приятной, правда, нас несколько смутил голос актера, который читает речь во вступительном ролике. Хотя дальше тексты и озвучка нареканий не вызывают. Электронное руководство пользователя, кстати, тоже полностью на русском языке.



Sid Meier's Civilization IV

Жанр пошаговая стратегия
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «Логрус»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Писать что-либо об этом продукте просто нет смысла – на играх от Сида Мейера выросло уже несколько поколений геймеров, и они просто не могут не быть отличными, равно как и локализации. И если в отношении первого пункта возражений нет по определению, то вот со вторым не все так радужно. Изначально к переводу от «Логруса» нет никаких претензий – все выглядит идеальным: шрифт, голоса актеров, цивилопедия... Но вот немного поиграв и прочитав парутройку цитат и афоризмов в описании новой технологии, волосы начинают вставать дыбом: такое ощущение, что этот фрагмент игры намеренно пропустили через электронный переводчик, а потом забыли поправить.

Стоит заметить, что геймеру предлагается два варианта локализации – полная и с английскими названиями городов для возможности вести онлайновые баталии.



SpellForce 2: Shadow Wars

Жанр RPG/RTS
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

SpellForce 2: Shadow Wars на сегодняшний день, пожалуй, является эталоном для игр подобного класса. В ней слились два, казалось бы, несовместимых жанра – RPG и RTS. Геймеру вновь предстоит сражаться с нечистью и в очередной раз доказать, что добро всегда побеждает зло. Хотя так ли это, все же решать вам. К локализации от «Руссобит-М» в принципе есть только одна претензия: несоответствие интонаций актеров и произносимых ими реплик. В частности, весьма странно наблюдать, когда о некоем траурном событии персонаж рассказывает с боевой решимостью или даже развязным тоном. В остальном же перевод хорош, не упущен ни один момент, шрифт подобран качественный, оптимальных размеров, читается прекрасно и не отвлекает от игры.



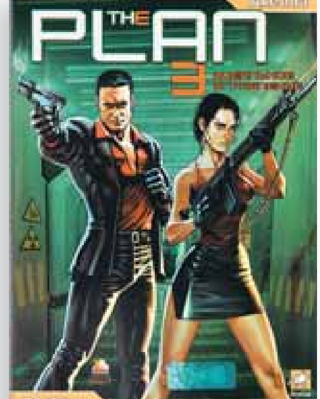
Strike Fighters gold

Жанр авиасимулятор
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Одиссей»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Очередная версия аркадного симулятора американских реактивных самолетов 70-х годов. Театр боевых действий тот же – Вьетнам, время – 1966–1982 гг., миссии – от разведки до воздушного боя. Набор авиатехники представлен основными версиями A4 и F4. Помимо них, есть один F-100D Super Sabre, а в качестве бонуса – F-104G Starfighter.

Кроме типа миссии и самолета, игрок может выбирать боевую загрузку, опыт противников, время суток и погодные условия. Последние два пункта на пилотирование почти не влияют. Интересно, как для аркады выполнены ПРНК самолетов. Управление БРЛС 70-х годов действительно требует массы времени, а осуществить с ее помощью успешный перехват – настоящее везение.

Локализация выполнена топорно, без привлечения спецов по авиационной тематике. Чего только стоят «откидные створки», которыми обозвали закрылки. Да и русские надписи интерфейса, наползающие друг на друга, выглядят халтурно.

«Th3 Plan: Идеальное ограбление» Th3 Plan

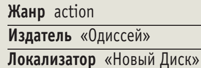
Жанр stealth/action
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★☆☆

А ведь какая отличная была идея – воровской action с возможностью одновременно руководить тремя персонажами, координировать их действия и следить за происходящим с трех точек. Увы, авторы Th3 Plan сами похоронили свой проект, сделав управление до крайности неудобным и не оптимизировав поведение камеры. А ведь это два главных параметра для любой stealth/action. Кроме того, Th3 Plan существенно уступает конкурентам (Splinter Cell, Metal Gear Solid и Hitman) в плане графики, спецэффектов, анимации и т. д. Впрочем, познакомиться с игрой стоит, уж очень необычно выглядит этот проект. Кстати, если вы сумеете подключить к ПК три пары контроллеров, то сможете реализовывать воровские планы вместе с друзьями.

Русификация оставила двойственное впечатление. Местами перевод и озвучка очень неплохи, а местами просто отвратительны, кажется, что эти части делали разные группы локализаторов.



«The Suffering: Кровные узы»
The Suffering: Ties That Bind

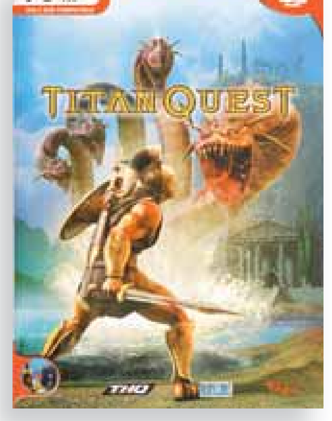


Жанр action
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★★



The Suffering: Ties That Bind изобилует темными коридорами, выпрыгивающими из темноты монстрами и вездесущими скриптами. Продвижение героя по сюжетной линии напоминает управление трамваем – свернуть можно лишь туда, куда ведут шпалы. В нужный момент откроется только одна дверь, нечисть выпрыгнет из люка только тогда, когда вы наступите на невидимый триггер и т. д. Графический движок не может похвастать технологичностью, текстуры выглядят довольно простенько, а потому темные закоулки будут встречаться на каждом шагу: во-первых, таким образом скрываются недостатки, а во-вторых, нагнетается атмосфера.

Локализация же получилась просто отменной. Отлично подобраны голоса персонажей, переведены все тексты и реплики, а время от времени проскакивают даже «крепкие» словечки.



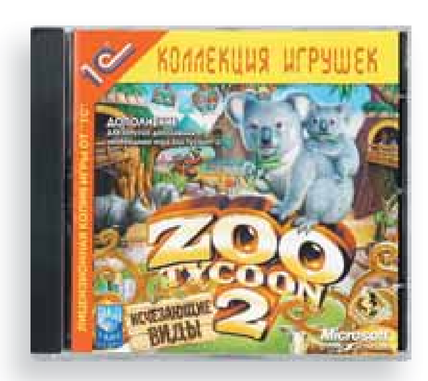
Titan Quest

Жанр action/RPG
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★★

Одна из лучших action/RPG последнего времени (и уж точно – самая красивая) сравнительно быстро освоила русский язык – месяца за три, не больше. Хоть игровой процесс в Titan Quest довольно однообразен, но отличная графика, незаезженный сеттинг (действие происходит в Древней Греции) и достаточно неплохо выполненные ролевые элементы в глазах любителей жанра способны компенсировать некоторые огрехи в проработке геймплея.

Локализация выполнена, традиционно для «Буки», очень качественно. Перевод текстов на высоте, а для многочисленных NPC подобраны разные голоса. Хоть озвучка и может показаться кому-то излишне пафосной, но мы спишем это на законы жанра.

Единственное пожелание отечественным издателям – не клейте серийный номер на целлофановую упаковку коробки с игрой, ведь покупатель ее обычно не глядя выбрасывает в мусорное ведро...



«Zoo Tycoon 2: Исчезающие виды»
Zoo Tycoon 2: Endangered Species

Жанр симулятор зоопарка
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «Логрус»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★☆

Серия симуляторов зоопарка от Microsoft пользуется стабильным коммерческим успехом в США. Дополнение «Исчезающие виды» вышло в свет примерно через год после оригинала. Нетрудно догадаться, что характер геймплея в ней в принципе остался таким же, как и в Zoo Tycoon 2. Вместе с тем игра фактически приобрела социальное значение, поскольку в ней привлекается внимание к проблеме сохранения редких животных.

Список зверей пополнился несколькими десятками представителей видов, большинство из которых занесено в Красную книгу. Здесь и галапагосские черепахи, и тапиры, и лошади Пржевальского, и очаровательные коалы. В режиме карьеры появились 9 новых миссий, а в разделе *Сценарии* добавились 11 карт.

Обладающая большим опытом локализации продуктов от Microsoft компания «Логрус» выполнила свою задачу по переводу текстов многочисленных меню, таблиц и энциклопедии весьма качественно. Озвучка отсутствует как таковая.



В акции может принять участие каждый, кто до 15 декабря 2006 г. оформит подписку на журнал «Mobility»
- через редакцию или почтовое отделение – на год,
- через службу курьерской доставки – на полгода

и до 25 декабря пришлет оригинал подписного абонемента по адресу **«Издательский Дом ITC», Краснозвездный просп., 51, Киев, 03110.**

Желательно оставить себе ксерокопию абонемента.

В случае оформления подписки через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу **(044) 496-3469, 270-3891** или по почте копии платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

Подписной индекс в Каталоге изданий Украины: **91101.**

Подведение итогов акции состоится **в январе 2007 г.**

Результаты будут опубликованы в Mobility, №2.

Не забудьте указать свои имя, фамилию, отчество, а также точный адрес и контактный телефон.

Желаем удачи!

Первым делом, первым делом самолеты


Гроза американских атомных подводных лодок – Ту-142М

Максим Капинус

Посещение Государственного музея авиации уже давно было внесено в «расписание», оставалось лишь найти свободное время в один из уикендов, чтобы съездить в район аэропорта Жуляны, возле которого и находится крупнейшая экспозиция техники. Инициатором создания ГМА стал Национальный авиационный университет, поэтому базой для его размещения также выбрана территория учебного аэродрома вуза.

Перед посещением необходимо было внимательно изучить карту Киева, поскольку городской транспорт до улицы Медовой не идет. Добираться до летного поля, на котором разместились около 60 самолетов и вертолетов, пришлось пешим ходом от ближайшей остановки.

Представленная экспозиция с лихвой окупает входной билет. Открытый в 2003 г. музей занимает приблизительно 15 га, сплошь заставленных крылатыми машинами и сопутствующей техникой. Боевая и пассажирская авиация, транспортные судна – это большая часть музея, но отнюдь не вся. Зенитные комплексы и крылатые ракеты несколько разбавляют набор, а наличие снарядов с ядерными боеголовками (естественно, учебные муляжи), лежащих возле огромных стратегических бомбардировщиков Ту-22, впечатляет. Бродить по дорожкам между громадных машин можно часами. Часть из них пока в полуразобранном состоянии (вернее будет сказать – полусобранном), и возле них обычно лежат различные детали, что дает возможность тщательно рассмотреть внутреннее строение гигантов. Одним из таких «пациентов» является противолодочный самолет-амфибия Бе-12, двигатели и крылья которого находятся неподалеку от фюзеляжа.

Для любителей истории авиации музей представляет особый интерес. Ведь тут имеется символический истребитель Як – самолет-макет, переделанный из спортивного Як-50 специально для съемок фильма «В бой идут одни старики», и именно на нем «летал» герой Леонида Быкова. Кроме того, на «историческом» отрезке красуется макет первого самолета, серийно производимого на авиастроительном заводе в Одессе, – биплана под названием «Анатра-Анасаль».

Современная истребительная, штурмовая и бомбардировочная авиация представлена почти полными линейками знаменитых конструкторских бюро СССР – Сухого, Туполева, Микояна и Гуревича – начиная с пионеров МиГ-15 и Су-7Б и заканчивая современными Су-27 и МиГ-29. Особое внимание стоит



По грузовику Ми-26 с раскраской миротворческих сил ООН можно было погулять, изучив кабину пилота и багажный отсек



Музейный МиГ-29 вооружен макетами блоков неуправляемых ракет



На летном поле площадью в полтора десятка гектаров сосредоточилась как пассажирская, так и боевая авиатехника

Вот так на самом деле выглядит «черный ящик»-самописец



Опасаться блоков НУР уже не стоит, поскольку это лишь макеты

обратить на несколько Ту-22 различных модификаций – стратегические ракетоносцы получили у НАТО обозначение Backfire и долгое время наводили страх на потенциального противника. Рядом с ними на подставках установлены крылатые ракеты с термоядерным зарядом Х-22НА, выпускавшиеся КБ с довольно мирным названием «Радуга». В дальнем углу музея на открытом воздухе расположился Ту-142М – самолет противолодочной обороны, советский ответ американским АПЛ с баллистическими ракетами.

Руководство музея решило не останавливаться на достигнутом: в будущем экспозиция увеличится за счет обмена с музеями других стран и реставрации экземпляров, находящихся в Украине. Уже сейчас на авиатехнику можно не только посмотреть, но и побывать внутри некоторых машин, в частности, поднявшись на борт самого крупного тяжеловоза-вертолета Ми-26, посидеть в кабине пилота и изучить небольшую мини-выставку, расположенную в грузовом отсеке. Здесь имеются вычислительные машины СМ-1420, СМ-5616М1, СМ-6204, служившие для расшифровки «черных ящиков». Кстати, подобный «ящик» находится рядом на столе, и каждый убедится в том, что название устройства мало отражает его настоящий внешний вид.

Планы у руководства музея наполеоновские – при входе на поле перед посетителями возвышается огромный стенд, на котором изображено будущее музея: красивые павильоны с оригинальным дизайном и ухоженные площадки для самолетов. Пока всего этого нет, но надо учитывать, что с момента создания экспозиции прошло мало времени, а сделано уже очень много. Надеемся, уникальные экземпляры не будут хладнокровно разрезаться на куски металла, а обретут заслуженный отдых, дабы радовать не одно поколение любителей истории и авиатехники.

Дополнительная информация

03048, г. Киев, ул. Медовая, 1.
Тел. (044) 241-2583,
www.avia-museum.org.ua
Время работы: с 10.00 до 19.00



Внутри Ми-26 практически не осталось настоящих приборов, но посидеть в кабине все равно интересно



Модельный ряд КБ Миля представлен не только современными вертолетами, но и такими вот «старичками»



Экстаз глубины



Александр Птица

Осень нынче какая-то особенная. Я не говорю о том, что сентябрь и начало октября своей погодой и атмосферой скорее были похожи на продолжение лета. Но самую большую (и вместе с тем приятную) головную боль мне, как любителю хорошей музыки разных жанров и направлений, доставил гастрольный календарь.



Увы, по объективным причинам на выступлении ярчайших звезд мирового джазового небосклона пианиста Чика Кориа и вибрафониста Гэри Бертона побывать не удалось. А жаль, потому что, по свидетельствам очевидцев, концерт был просто фантастическим.

Однако изрядной долей положительной энергетики поделились со мной и несколькими тысячами фанов нестареющие британские рокеры из Deep Purple. Два года назад я уже «офтопил» на тему «темно-фиолетовых». С тех пор ребята успели записать альбом Rapture of the Deep и теперь катаются по городам и весям Америки и Европы с туром в его поддержку, естественно, не забывая и о старом хитовом материале.

На сей раз я не стал решать проблемы аккредитации, присутствия на пресс-конференции и т. п., а как простой смертный купил билет в фан-зону, куда и отправился вместе с друзьями-меломанами в назначенный день. Впрочем, день, когда состоялся концерт, тоже обычным не назовешь. Практически одновременно с Deep Purple на соседнем с Дворцом спорта Олимпийском стадионе наши играли с шотландцами. Думаю, все киевляне помнят те несколько безумных дней, когда город наводнили мужики в килтах. Только и разговоров было, что об их «художествах».

Но вернемся к нашему «топику». Пройдя три кордона охраны, не обнаружившей в сумках ничего предосудительного (больше всего бравые секьюрити интересовались, нет ли у нас бутылок), наша маленькая компания наконец-то обосновалась примерно в центре фан-зоны. Здесь и плотность народу на квадратный метр площади поменьше, чем непосредственно у сцены, и звучание получше воспринимается. В конце концов, мы пришли не «картинку» смотреть, а музыку слушать. Кстати, то, что происходило на сцене, вполне пристойно отображалось на двух больших экранах, висевших по ее сторонам.

Без задержки начала концерта не обошлось и здесь, но полчаса – еще не такое смертельно долгое время. Коротая его, мы морально готовились, слушая любимые номера, предусмотрительно залитые мной в КПК.

Но наконец «момент Х» наступил, и понеслось...Старт был дан энергичным стар採еньким Pictures of Home, без перерыва перетекшим в совсем свеженькую Things I Never Said, а затем в довольно редко играемую на концертах Into The Fire из культового альбома Deep Purple In Rock (1970).



А как здорово исполнялись изысканные «ориентальные» пассажи из титульной песни уже упоминавшегося нового альбома! «Экстаз глубины» звучит во мне даже сейчас, когда я пишу эти заметки.

Разумеется, больше всего взрывов энтузиазма и тотального вовлечения публики в процесс строительства музыкальной ткани композиций путем хорового пения наблюдалось на самых знаменитых хитах: Lazy, Space Truckin', Highway Star, Black Night и всенепременной истории о пожаре в студии, отображенной в песне Smoke On the Water.

Многие опасались, что у Иана Гиллана уже возраст не тот, и ему сейчас не под силу «фирменные вопли». Как бы не так: он доказал на деле, что «ультразвуковые частоты» ему все еще подвластны. Гитарист Стив Морс и клавишник Дон Эйри в сольных номерах разлекались на полную катушку. Стив, например, соорудил музыкальную окрошку из знаменитых гитарных рифов других звезд, среди ингредиентов которой в числе прочих оказались Dazed And Confused (Led Zeppelin) и Satisfaction (Rolling Stones).

Почти два часа погружения в темно-фиолетовые глубины не только не вызвали удушья, а скорее даже, наоборот, – добавили жизненной энергии. Но удивительная музыкальная осень 2006 г. на этом не заканчивается.

Любителям вокального джаза будет преподнесен подарок в виде концертов блестящих коллективов Manhattan Transfer (Дворец «Украина», 14 ноября) и Take 6 (Оперный театр, 15 ноября). Рок-ветеран Манфред Манн и его группа Earth Band выступят 19 ноября во Дворце спорта. Там же 27 ноября поклонники качественного и душевного «металла» будут внимать Ленни Вулфу и его Kingdom Come.

Одним словом, ноябрьская афиша просто потрясает своей насыщенностью.